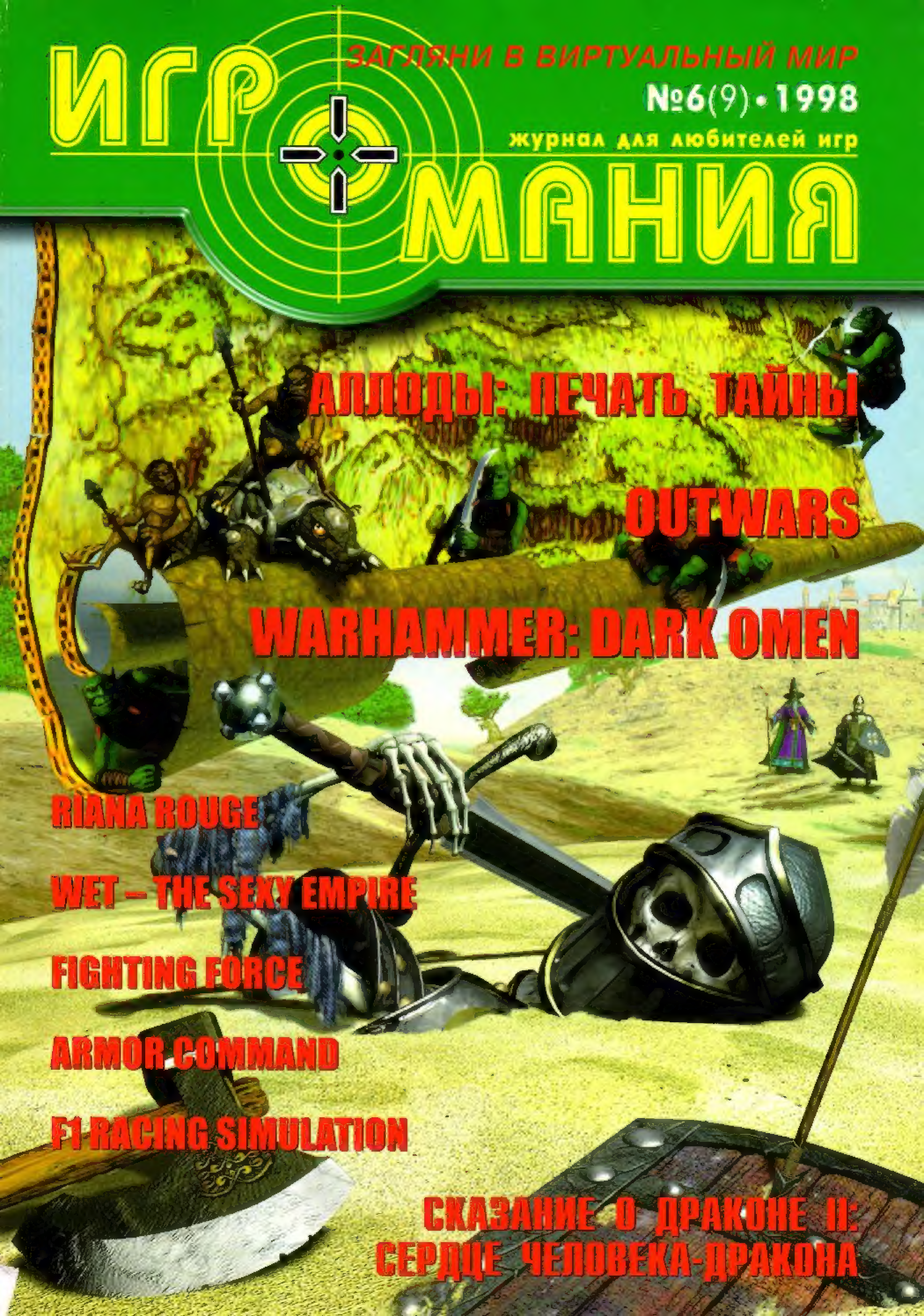

ИГРОМАНИЯ
ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР
№6(9) • 1998
журнал для любителей игр
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
OUTWARS
WARHAMMER: DARK OMEN
RIANA ROUGE
WET – THE SEXY EMPIRE
FIGHTING FORCE
ARMOR COMMAND
F1 RACING SIMULATION
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ II:
СЕРДЦЕ ЧЕЛОВЕКА-ДРАКОНА



УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Игромания»
Александр Парчук
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Тимофей Богомолов

Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов

Научный редактор
Александр Савченко

Редакторы
Нина Рождественская
Дмитрий Бурковский
Ирина Карпова

Корректор
Людмила Катаева

Дизайнер
Андрей Михайлов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Юрий Карпов (тел. 279 1662)

Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22-396)

ДЛЯ ПИСЕМ

109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru

Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

ДОРОГИЕ ИГРОМАНЫ!

Мы рады новой встрече с Вами. Возможно, этот номер показался непривычен новым дизайном. Это – результат Ваших многочисленных пожеланий. Надеемся, что новое оформление журнала придется Вам по вкусу. Пусть Вас не смущает отсутствие конкурса в этом номере. Так как летом игроманы проявляют низкую активность, то мы решили сделать небольшой перерыв в конкурсах, но обязательно к ним вернемся через несколько номеров. Зато следующий номер выйдет с компакт-диском. Пишите что Вы хотели бы увидеть на диске и какие нововведения сделали бы журнал самым лучшим.

Следующий номер ИГРОМАНИИ выйдет с компакт-диском, на котором вы найдете демоверсии игр, полезные программы, включая последние версии MS Internet Explorer и Netscape Navigator, а также патчи для многих популярных игр

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии. Тираж 17.000.

ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО OUTWARS! (стр. 58)

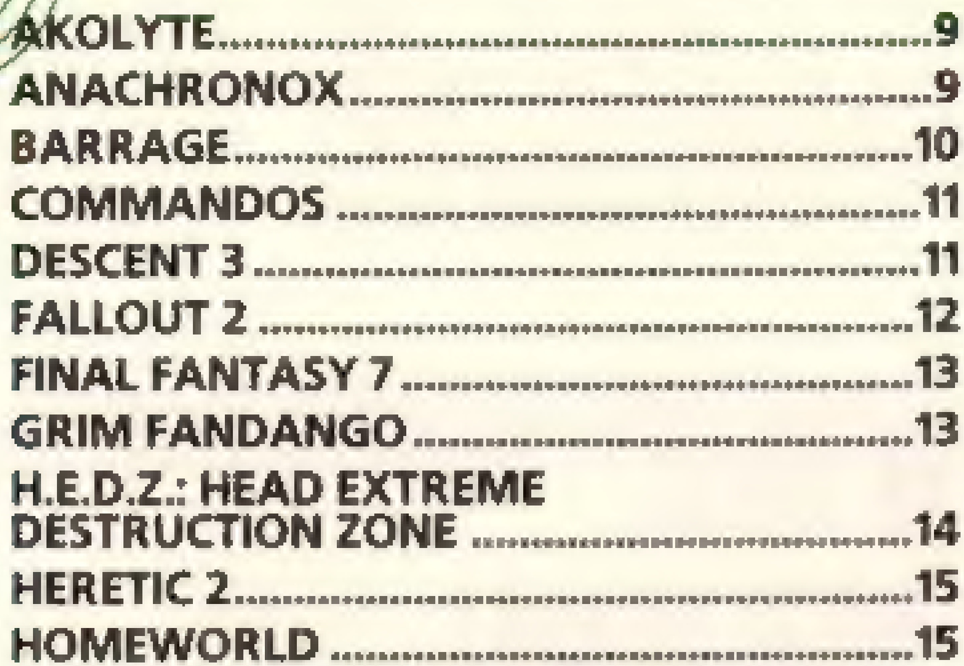


Редакция благодарит компанию ElectroTech Multimedia (095) 921 7777 за предоставленные для описания игры.

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ





ЖДЕМ ИГРУ 9



ИГРАЕМ 22



ЛОМАЕМ 95

КОДЫ ДЛЯ PC



КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION





ВООРУЖАЕМСЯ 100

РАЗМЫШЛЯЕМ 116

СОДЕРЖАНИЕ

ВСПОМИНАЕМ

110



СОЧИНЯЕМ

118



РАЗНОЕ

Подписку на «Игроманию» на второе полугодие 1998 года вы можете оформить через любое отделение связи. Для этого нужно вырезать бланк, напечатанный на этой странице, заполнить его, отнести на почту и оплатить подписку. Бланки можно также приобрести на почте.

Для подписки в России: индекс журнала – 38900 в «Объединенном каталоге» стр. 150. Стоимость подписки по каталогу на шесть месяцев – 80 руб. 94 коп. На один месяц – 13 руб. 49 коп.

На журнал «Игромания» также можно подписаться в Беларуси, Казахстане, Узбекистане, на Украине, в Закавказье (Армении, Грузии), Таджикистане и Киргизии через каталоги «Российская пресса» агенства «Книга-Сервис».

Подписные индексы и цены в национальной валюте найдете в данных каталогах.

Ф. СП-1

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал **38900** (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ

(наименование издания) | Количество комплектов:

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал **38900** (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ

(наименование издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов:
	переадресовки	– руб. – коп.	

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Итоги Национальной премии за лучшую компьютерную игру фестиваля Аниграф '98

Конкурс законченных разработок

Гран При
ГЭГ, компании Auric Vision и ZES't Studio
Приз Зрительских Симпатий
Схватка, компании Дока и Lerik's Longsoft
Победитель в номинации «За лучшее художественное оформление»
Решением жюри в этом году не определяется
Победитель в номинации «За лучшую работу аниматоров»
Корсары, компании Акелла и K&K Studio
Победитель в номинации «За лучшее музыкальное оформление»
Звездный Судья, компания NMG
Победитель в номинации «За лучшую сюжетную линию»
Вангеры, компании Бука и K-D Labs
Победитель в номинации «За оригинальность концепции»
Вангеры, компании Бука и K-D Labs
Победитель в номинации «За лучшую стратегическую игру»
Схватка, компании Дока и Lerik's Longsoft
Победитель в номинации «За лучшую приключенческую игру»
ГЭГ, компании Auric Vision и ZES't Studio
Победитель в номинации «За наиболее точную передачу реальности»
Корсары, компании Акелла и K&K Studio
Победитель в номинации «Новый взгляд на старую тему»
Шашебешки, автор – Кирилл Охотников, 13 лет
Победитель в номинации «За динамичность»
Дальнобойщики, компании 1С, Бука и Софт Лаб
Победитель в номинации «За лучший продукт для детей»
Серия Волшебные истории Тутти, студия NMG
Победитель в номинации «За юмор в игре»
Провинциальный игрок, компания Гершвин
Победитель в номинации «За лучшую многопользовательскую игру»
Z.A.R., компании Auric Vision и Maddox Games

Конкурс локализаций

Приз «За вклад в развитие рынка зарубежных игр в России»
Компания Soft Club, Дмитрий Мартынов
Победитель в номинации «Лучшая локализация продукта»
Корабль Похищенных Душ, компании NMG и Infogrames
Победитель в номинации «Лучший продукт, выбранный для России»
Свинг, компании Дока и Software 2000

Конкурс неоконченных разработок

Победители в номинации «За перспективную разработку»
Корсары, компании Акелла и K&K Studio
Su-27 v 2.0, компании Азия и Eagle Dynamix
Евразия: Апокалипсис, компании ElectroTECH Multimedia

Приз Симпатий Жюри

Корсары, компании Акелла и K&K Studio

Итак, лучшие разработки 1997-98 года

ГЭГ	компании Auric Vision и ZES't Studio (1 номинация + Гран При)
Корсары	компании Акелла и K&K Studio (3 номинации + Приз Симпатий Жюри)
Схватка	компании Дока и Lerik's Longsoft (1 номинация + Приз Зрительских Симпатий)
Вангеры	компании Бука и K-D Labs (2 номинации)

Клуб «Game Galaxy»,
Генеральный спонсор Городка '98 Издательский Дом «Фантазия»

Лучшие разработки 1997-98 года:
ГЭГ
Корсары
Схватка
Вангеры

Новости с E3

Проходившая в Атланте с 28 по 30 мая выставка Electronics Entertainment Expo (или E3) по праву считается крупнейшим событием года в индустрии компьютерных развлечений. На этот раз 440 участников, чьи стенды занимали общую площадь в 534.000 квадратных футов (или около 35-ти футбольных полей), представили на обозрение широкой публике 1.600 наименований компьютерных игр и всего, что имеет к ним отношение. Являясь одновременно самой большой и самой престижной выставкой такого плана, E3 обычно формирует моду, определяет лидирующее направление и демонстрирует те проекты, которые, возможно, станут хитами в следующем году. И, как всегда, именно в соответствии с E3 игроманы всех стран формируют свой список самых ожидаемых игр будущего. По большей части это шоу предназначено для разработчиков



и издателей, заключающих между собой всевозможные договоры и соглашения, и, конечно же, для прессы. Именно в наших силах донести до игроманов все самые последние новости и рассказать о тех проектах, завершения которых следует ждать с нетерпением, так как именно они, возможно, займут ваше время и внимание по крайней мере на ближайшие полгода.

Microsoft атакует

Похоже, что корпорация Microsoft действительно превращается в крупнейшего издателя компьютерных игр, причем не только на PC. Официальные лица компании объявили о скором выпуске на платформе Sony PlayStation своей ставшей уже классикой стратегической игры Age of Empires, а так же готовящихся к выходу Moto Cross Madness и Urban Assault. Но что более интересно, корпорация собирается со следующего года в несколько раз увеличить количество выпускаемых игр. По непроверенным данным, общее число проектов, которыми займется Microsoft, равно 40 (!), причем некоторые из

них известны уже сейчас. Помимо Age of Empires II: The Age of Kings, Urban Assault и Monster Truck Madness II, о которых мы уже рассказывали на страницах нашего журнала, на выставке было продемонстрировано еще восемь продуктов.

Microsoft Combat Flight Simulator

Продолжая свою знаменитую серию Flight Simulator, Microsoft готовится к выпуску «боевой» и абсолютно достоверной версии воздушных сражений времен Второй мировой войны. Игра построена на улучшенной версии движка Microsoft Combat Flight Simulator '98 и обещает стать самым реалистичным авиасимулятором, затрагивающим этот временной период.

Motocross Madness

Являясь неким ответвлением от темы Monster Truck Madness, Motocross Madness представляет нашему вниманию еще один вариант «внедорожных» гонок (на этот раз на мотоциклах), который, похоже, поднимает планку, взятую Redline Racer, на еще более высокий уровень. Игрок сможет контролировать абсолютно все аспекты движения своего «железного коня», управляя не только поворотом руля, переключением передач и ускорением вкупе с торможением, но и перенося центр тяжести, что позволяет совершать любые из 16 разновидностей прыжков и разворотов в воздухе. Графика поражает своим реализмом, для анимирования гонщиков и мотоциклов были использованы фотореалистичные текстуры. Огорчает лишь то, что эта игра станет первым продуктом от Microsoft, для работы которой обязательно необходим 3D-ускоритель.

Close Combat 3

Наконец-то на западе вспомнили, кто действительно выиграл войну. Третья часть популярной военной стратегии, выпускаемая Microsoft, имитирует сражения на Восточном фронте в годы Второй мировой. Используя абсолютно новый движок и алгоритм ведения боевых действий, Close Combat 3 позволит игроману контролировать абсолютно любой аспект сражения.

Аркады и спорт

Помимо описанных выше продуктов, на выставке были представлены некоторые другие проекты Microsoft. В частности, были показаны два готовых к выходу спортивных имитатора, которые, впрочем, вряд ли будут интересны российскому игроману в силу не особой популярности этих «симулируемых» видов спорта в нашей стране: Microsoft Golf 1998 Edition и Microsoft Baseball 3D. Так же заявлены к выпуску два сборника классических аркад, Revenge of Arcade и Revenge of Arcade. Про третью игру, Interia, action с возможностью самому конструировать средство передвижения, сказать что-то определенное пока сложно.

Blizzard – ждите продолжения?

Похоже, скандалы идут компании только на пользу. Помимо рабочей демоверсии своего потенциального хита Diablo II (подробнее об этом – в ближайшем номере), Blizzard продемонстрировала еще ряд весьма ожидаемых проектов, таких как Warcraft Adventure: Lord of the Clans. Правда, о сроках



выхода как первого, так и последнего из них пока официально еще ничего не сообщалось. В связи с этим не может не радовать новость, что уже к концу года появится первый дополнительный диск к горячо любимому в народе SatrCraft'у. Продолжая традиции Beyond the Dark Portal, история данного add-on'a, названного Blood Wars, начинается там же, где заканчивается основная кампания. Подразумевается, что коалиция Землян и Протоссов во главе с игроком смогла надолго задержать наступление коллективного разума Зергов, но, как и следовало ожидать, не смогла их окончательно уничтожить. Последние, во главе с новым лидером, вновь бросаются в наступление, тогда как Земляне наконец-то встретили своих собратьев из солнечной системы, а Протоссы решили навсегда покинуть данную часть Галактики. Дополнительный диск будет содержать три новых кампании с соответствующими анимационными роликами, новых героев, по два типа новых юнитов для каждой из сторон, три вида нового рельефа и около ста карт для многопользовательской



игры. Представленная на выставке версия игры была сделана ровно наполовину, так что есть все основания считать, что ребятам из Blizzard все-таки удастся закончить ее вовремя.

Sierra + Babylon 5

Продолжая набирать очки в целях раскрутки своего очередного проекта, компания Sierra организовала пресс-конференцию с участием не только студии SierraFX, ответственной за разработку нового космического симулятора по мотивам Babylon 5, но и самих «вавилонян». На встречу были приглашены ведущие актеры сериала, Джери Дойл (Майкл Гарибальди), Мира Фурлан (Деленн) и Треси Скоджинс (капитан Элизабет Локли). Актеры поделились своими планами на будущее и рассказали о том, что они думают о новой игре.

Что же касается самого симулятора, то, несмотря на раннюю стадию разработки проекта, игра выглядит великолепно. Реальные модели кораблей, воссозданные Netter Digital (компанией, ответственной за спецэффекты в самом сериале), с использованием всех возможностей современных 3D-акселераторов позволят легко забыть о недавнем хите Wing Commander: Prophecy. Но игра будет близка к оригиналу благодаря не только полностью соответствующим моделям кораблей, но и духу фильма: над сценарием к симулятору работает сам Майкл Стражински, а музыку пишет Кристофер Франк, автор саундтрека к сериалу. Как уже отмечалось, Sierra обещает воплотить в Babylon 5 не только чистые космические сражения, но и внести в игру стратегический элемент плюс нелинейную кампанию. Что ж, подождем до начала следующего года (а именно тогда Babylon 5 должен выйти в свет) и посмотрим, что у нее получится.

Interactive Magic

Как заявили представители компании, в ближайшие два-три месяца на рынок будет выкинута часть (приблизительно 2,8 миллиона) обыкновенных (непривилегированных) акций Interactive Magic. О возможных причинах такого решения пока ничего не сообщалось.

Вместе с тем было объявлено, что работа над продолжением Seven Kingdoms недавнего творения великого Тревора Чана (Trevor Chan), автора знаменитого Capitalism, уже идет полным ходом. Фирма-разработчик, Enlight Software, уже подготовила абсолютно новый движок для Seven Kingdoms II, и вполне возможно, что

Несмотря на раннюю стадию разработки проекта симулятора Babylon 5, игра выглядит великолепно



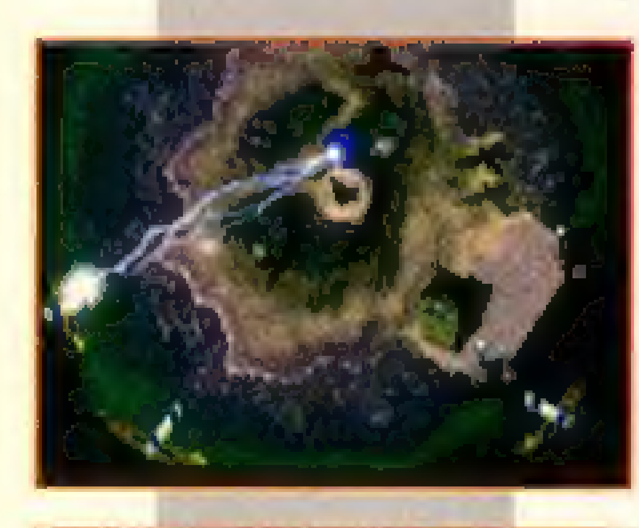
игра действительно появится на прилавках магазинов в начале следующего года.

GT Interactive

Первой онлайн-службой, на которой можно будет поиграть в долгожданный хит компании GT Interactive, 3D-action Unreal, стала недавно образованная World Opponent Network (или WON). Напомним читателям, что членство на этом сайте является бесплатным, а сразиться можно в любую из 30 игр, таких как Lords of Magic, Red Baron II, Civil War Generals 2, Lords of the Realm II, Front Page Sports: Trophy Rivers, Outpost 2: Divided Destiny и пр. Вполне возможно, что в самое ближайшее время WON станет одной из самых популярных служб, обойдя таких грандов, как Mplayer и TEN.

Известно также, что GT Interactive стала американским издателем для продукта Utopia Technologies, игры от первого лица под названием Montezuma's Return.

Но что самое интересное, компания показала на выставке продолжение своей знаменитой стратегии Total Annihilation, игру разработчиков из Cavedog под названием Total Annihilation: Kingdoms. Но этот продукт отнюдь не является продолжением первой части, просто он использует тот же движок, а действие происходит задолго (точнее, за 10.000 лет) до наступления времен высокотехнологичного хаоса будущего. Игроманам предстоит выбрать одну из четырех сторон, участвующих в конфликте, и приступить к битве, активно используя не только «подручные инструменты» типа мечей, стрел, катапульт и кораблей, но и магию. Мир фэнтези явно пошел Total Annihilation на пользу – продемонстрированная версия игры обладала великолепной графикой и спецэффектами (что, впрочем, неудивительно). Остается лишь надеяться, что разработчикам удастся воплотить все свои обещания в срок (т. е. к декабрю 1998 г.).





Вполне возможно, что именно первая часть Total Annihilation позволила компании GT Interactive добиться весьма впечатляющих результатов в финансовом плане. Немного статистики: как раз перед началом выставки официальные лица GT Interactive сообщили о том, что были окончательно подведены финансовые итоги 1997 г. и первого квартала 1998 г. За период с 1 января по 31 марта 1998 г. доход компании составил 105,8 миллиона долларов, что на 13 процентов превосходит полученное за аналогичный период прошлого года. «Размер нашего бизнеса в сфере издания программных продуктов возрос на 51 процент, в то время как его реальная стоимость – на 64 процента», – заявил во время пресс-конференции Рон Чаймовиц (Ron Chaimowitz), председатель совета директоров компании.

Activision

Обладатель чуть ли ни самого большого сайта на выставке, Activision представила вниманию публики просто огромное количество новых проектов. О многих из них мы уже рассказывали в предыдущих номерах, а также будем



рассказывать в следующих. Сейчас лишь хочется отметить лишь одну, на наш взгляд, самую интересную новость – Activision представила рабочую демоверсию игры Dark Reign II, продолжения своей знаменитой стратегии в реальном времени. Новая версия встретит игромана рядом приятных изменений в графике и концепции: движок игры полностью трехмерен и позволяет свободно вращать, удалять и приближать карту, применена новая технология анимирования движения персонажей, изменена физическая модель, AI компьютера подвергнут тщательной переработке. Остается лишь ждать и надеяться, что время до лета 1999 г. пройдет незаметно.

Eidos подводит баланс

Как сообщили незадолго до выставки обладатели прав на самую известную виртуальную девушку по имени Лара Крофт, доход этого крупнейшего европейского издателя за первый квартал 1998 г. составил 56,43 миллиона долларов (за аналогичный период прошлого года – только «лишь» 37,95 миллиона), а общегодовой доход – 226,38 миллиона (за 1996 г. – 124,57 миллиона).

Можно только поздравить компанию со столь успешной издательской деятельностью. А вот на выставке кроме работ ION Storm, выпускаемых Eidos, смотреть было особо не на что. Часть проектов находилась на очень ранней стадии разработки, другие не представляются столь интересными, чтобы уделять им внимание. Разве что стоит отметить игру разработчиков из Hothouse Creations под названием Gangsters: Organized Crime, поразительно напоминающую недавнее творение Byte Enchanters, «симулятор мафиози» Legal Crime (изданной в России компаниями Snowball Interactive и «1С» под названием «Дон Капоне»). Игроман так же должен проложить свой путь и превратиться из паренька из трущоб в главу преступной семьи, держащего в руках полгорода с полицией во главе. Планирование и «строительство» происходит в походовом режиме, а на «разборки» «братки» выезжают в реальном времени. Вполне приятная графика, мягкий скроллинг. В остальном – тот же «...Капоне».

«MYSTический» Red Orb

Неизвестно, как это Broderbund Software удается создавать исключительно классные вещи, не только занимающие первые места в хит-парадах, но и успевающие продаваться огромными тиражами. Может, все дело в наличии таких талантливых разработчиков, как ребята из Red Orb Entertainment? Создатели «Мистов» и «Принцев» не только рекламировали Riven (кстати, ставшего самой продаваемой игрой года – более миллиона копий), но и представили на суд собравшейся публики еще восемь проектов, вызывающих явный интерес у любого игромана.

Prince of Persia 3D

Наконец-то самая известная аркада «всех времен и народов», горячо любимый «Принц...» получит продолжение. Игра разрабатывается на стыке жанров приключения и action, и, по заверениям представителей компании, будет выделяться не только потрясающей графикой и захватывающим игровым процессом, но и продуманным сюжетом, основу которого, как уже можно догадаться, составят известные с детства арабские сказки. Начинать перечитывать «Тысячу и одну ночь» рекомендуется уже к началу следующего года.

Extreme Warfare

Еще один достаточно амбициозный проект, бросающий игрока в гущу событий современного 3D-action'а. Сев за штурвал своего средства уничтожения, игроману предстоит пройти не одну миссию, выполняя опасные задания, действуя в тылу врага в качестве бойца отряда особого назначения. Но

главной «изюминкой» станет многопользовательский режим, позволяющий 32-м игрокам объединяться в команды и действовать в рамках одного подразделения, влияя своими успехами и неудачами на состояние дел на линии фронта. Ждать осталось недолго, всего-то пару месяцев (хотя — кто знает...).

Baja 1000 Racing

Похоже, что и Red Orb включается в гонку грузовиков-монстров, начатую Microsoft, показав на выставке свой вариант соревнований «внедорожников». Хотя на данный момент графика и не смотрится столь качественной, как в Monster Truck Madness и, тем более, в Motocross Madness, все же Baja 1000 Racing обещает взять свое благодаря максимально приближенной к реальности модели поведения автомобиля на дороге и одновременно аркадным стилем езды. Не знаем, как у них это получится, но обещаем обязательно вернуться к игре, как только появится более детальная информация. Пока что она ограничена демонстрацией движка и ничего, кроме слабости последнего, понять нельзя.

Что еще?

В самое ближайшее время должны появиться два хита компании, Riven: The Sequel to Myst и The Journeymen Project 3: Legacy of Time, выходящие на новом носителе, DVD. Используя все возможности этого перспективного формата, обе игры обладают кардинально улучшенной графикой и чистейшим звуком. Так же совсем скоро должен выйти дополнительный диск, обязанный порадовать любителей Warlords III. В Darklords Rising будут представлены четыре новые кампании, 35 новых юнитов, улучшенный AI и полноценный редактор карт. Red Orb надеется, что любители походовых стратегий оценят дополнение по достоинству.

ION Storm

Компания ION Storm, известная прежде всего благодаря одному человеку, великому J. Romero, представила на выставке два своих близких к завершению проекта. Про первый из них, Daikatana, 3D-стрелялку от первого лица, мы уже рассказывали на страницах нашего журнала, а второй, фантастическую стратегию в реальном времени под названием Dominion: Storm Over Gift 3, следует ждать на прилавках уже в самое ближайшее время. К тому же на пресс-конференции представители компании раскрыли несколько секретов касательно будущих проектов ION Storm, так что ждите подробнейшего отчета в следующих номерах.

Psygnosis

Компания не только заключила выгодную сделку с Microsoft, получив права на издание трех игр этой корпорации для платформы Sony PlayStation, но и показала публике и журналистам ряд новых проектов, среди которых есть весьма и весьма интересные.

Nations – Fighter Command

Этот авиасимулятор уже сейчас обещает стать если не самым реалистичным продуктом на тему Второй мировой (тут все же пальму первенства, скорее всего, возьмет игра Combat Flight Simulator от Microsoft), то самым динамичным и захватывающим уж точно. Имитируя воздушные сражения тех времен, Psygnosis предоставляет на выбор игроманам 12 реальных боевых самолетов, предлагая начать кампанию за любую из трех сторон (как всегда, Советского Союза там нет, зато присутствуют Германия, Великобритания и, конечно же, США). Графический движок выполнен на весьма хорошем уровне, добавить реализма призвана так называемая «точечная» система оценки повреждений, позволяющая отстрелить самолету противника «все лишнее» и правильно имитирующая попадания в вашего «железного друга».

DRAKAN

Второй проект, несмотря на то, что обещает появиться лишь в начале (читай «середине») следующего года, уже сейчас рассматривается как самый перспективный 3D-action с видом от третьего лица. Преемник незабвенной Лары Крофт привлекает к себе внимание не только потрясающей графикой (в чем убедится можно уже сейчас, благо разработчики продемонстрировали «демку», раскрывающую всю мощь графического оформления будущей игры), но и захватывающим сюжетом (а вот это мы проверим лишь через годик).

Подробнее об обоих проектах, а так же их технических характеристиках — в отдельных статьях в ближайших номерах.

Дела Богов

Самое загадочное объединение, Gathering of Developers (или сокращенно g.o.d.), похоже, набирает все большее влияние на рынке компьютерных развлечений. Как нам стало известно, во время выставки было заключено соглашение об альянсе с достаточно крупным издателем Take 2 Interactive. Согласно этому договору, Take 2 получает все права на распространение первых десяти наименований продуктов, которые будут выпущены компаниями-членами g.o.d. Take 2 также получает права на издание и публикацию этих игр в Европе и Австралии. Что ж, похоже, что дело Майка Вилсона (Mike Wilson, основатель g.o.d.) живет и процветает. Возможно, что в самом ближайшем будущем в ассоциацию войдет не одна компания, привлеченная успехами ее членов.

«Темная» история



Похоже, наконец-то завершились злоключения многострадального проекта Amazing Studios под названием Heart of Darkness. Игра, которую «пинали» как футбольный мяч от одной крупной компании к другой, все же обрела своего окончательного издателя. Им стала скандально известная своими удачами и провалами Interplay, и будем надеяться, что творение Amazing Studios принесет им обеим только успех.

Heart of Darkness, платформенная аркада с потрясающей графикой, обещает стать самым великим произведением такого класса. С одной стороны, игра слишком долго находится в разработке, да и не так давно вышли две великолепные аркады, Oddworld и Tonic Trouble. С другой — чего, как не хита, следует ждать от создателей бессмертных Another World и Flashback? Что они смогут нам представить на этот раз, мы узнаем уже осенью этого года (хотя как-то уже и не очень верится, что это произойдет именно тогда).

Планы Electronic Arts

Крупнейшая компания, занимающаяся развлекательной продукцией, как следует отметила свое присутствие на выставке. Каждая из игр, представленная данной компанией, заслуживает отдельного рассказа, так что ждите подробных репортажей в скором будущем, а пока ограничимся лишь анонсами, благо того, что можно анонсировать, у нас (точнее, у них) полно. Итак, на E3 были показаны, рассказаны и обещаны следующие игры.

Спорт и иже с ним

Продолжая свои знаменитые серии спортивных игр, EA Sports показала еще ряд проектов, обязанных сказать новое слово в области создания виртуальных видов спорта. На выставке были представлены: американский футбол — Madden NFL '99 (просто уже классика жанра); гольф — Tiger Woods '99 (как и следует из названия, в создании игры принимал участие сам Тайгер Вудс, восходящая звез-



да мирового гольфа и, по совместительству, чемпион мира 1997 г.); футбол — World Cup '98 (впрочем, уже появившийся в продаже); еще один американский футбол — NCAA Football '99 (на этот раз чемпионат колледжей); бейсбол — Triple Play '99; и, конечно же, NHL '99, самая совершенная версия компьютерного хоккея на данный момент.

Все представленные игры, как и следовало ожидать, обладают бесподобной графикой с использованием всех последних достижений в области 3D-ускорения. Удивляет только отсутствие на выставке и в пресс-релизах хоть какой-либо информации о NBA Live '99. Или это будет сюрприз?

Автосимуляторы

Поклонники всего, что ездит, должны быть несказанно рады тому, что показала EA на прошедшей выставке. Во-первых, практически законченная версия Need For Speed III: Hot Pursuit, использующая все достижения предыдущих частей. Во-вторых, Moto Racer 2 с более чем 40 (!) трассами и возможностью их самому редактировать (!!) и создавать новые (!!!). В-третьих, потрясающая новость для любителей сражений на колесах (в прямом смысле) — уже в конце этого месяца на прилавках должно появится продолжение великой гонки на мотоциклах «всех времен и народов», Road Rash 3D! Игра поражает не только потрясающей графикой и захватывающим действием, но и великолепным саундтреком. Правда, кого EA пригласила для записи, до начала рекламной кампании пока не разглашается. Но, учитывая предыдущий опыт работы с самыми известными командами, приглашенными для записи последнего FIFA и Wing Comander'a, сомневаться в классе использованных групп не приходится.

Здесь надо думать

Как и следовало ожидать, были продемонстрированы демоверсии Sid Meier's Alpha Centauri, SimCity 3000, Populous: The Beginning и Ultima: Ascension. Буду краток: эти игры настолько великолепны и так ожидаемы в народе, что описывать каждую из них в отдельности в рамках рубрики новостей просто не имеет смысла. Ближе к выходу мы обязательно познакомим вас с самой подробной информацией по этим проектам.

Черное и Белое

Знаменитый создатель Populous, Peter Molyneux, вновь собирается поразить мир своим новым творением. Создаваемая собственной студией Питера (Lionhead Studios) игра должна «изменить все представления игроков о стратегическом жанре». Сделанное где-то на грани пересечения Dungeon Keeper и Populous новое произведение под названием Black and White переносит игрока в сказочный мир, управляемый магическими силами. «Черное и Белое» повествует о борьбе могущественных волшебников, преследующих неизвестные цели. Причем действия игрока, его принадлежность к Добру или Злу будут напрямую оказывать влияние на все происходящее, изменяя характеры людей, строений и даже ландшафта своей кармой...

...Обидно, что игра появится только к середине 1999 г., да и то, если только новая команда под руководством Питера станет работать быстрее, чем его бывшие коллеги из Bullfrog.

«Западный Лес»

Похоже, что дела у Westwood Studios идут очень даже неплохо, по крайней мере, их стенд был одним из самых посещаемых на выставке. Еще бы, «крутили» демку...

Command & Conquer II: Tiberian Sun

Действие игры происходит по прошествии 20 лет со дня завершения военной кампании самого первого C&C. Это пока все, что можно сказать о сценарии, зато все, побывавшие на выставке, смогли насладиться действительно великолепной графикой несомненного шедевра. Используя все новомодные 3D-эффекты и трехмерную же поверхность, Tiberian Sun может дать фору любой современной



стратегии в реальном времени. Игру ждут слишком долго и слишком многие, так что она просто обязана стать хитом.

Lands of Lore III

Возможно, что после неудачи второй части серии Westwood решила основательно пересмотреть свое отношение к ней. Игра предстанет в совершенно измененной графике с поддержкой всевозможных 3D-ускорителей, увеличится число характеристик героя и возрастет влияние игрока на их развитие, сюжет будет нелинейным. Похоже, что игра все больше переходит в разряд жанра именно ролевой игры, что, в свою очередь, не может не радовать.



Dune 2000

Как и следовало ожидать, на выставке была продемонстрирована практически завершенная версия долгожданного продолжения второй «Дюны». Здесь можно сказать лишь одно: игра настолько близка по духу и драматизму к оригиналу, что не каждый игроман мог спокойно покинуть стенд Westwood, оставив воспоминания о Великой Игре начала 90-х, и вернуться к «повседневным делам», т. е. продолжить бродить вокруг и глазеть на то, во что он определенно будет играть в самое ближайшее время.

НОВОСТИ HARDWARE

Diamond Multimedia оказалась первой компанией, представившей на обозрение широкой публике ускоритель, основанный на новейшей плате от NVIDIA, RIVA TNT 3D, рассматриваемый многими в качестве «убийцы» 3Dfx Voodoo II. Несущая «на борту» 16 Мбайт памяти, плата полностью совместима с OpenGL ICD и оптимизирована для работы с Direct3D под DirectX 5.0/6.0. 128-битный процессор содержит 7 миллионов транзисторов (почти столько же, сколько и в Intel Pentium II) и использует все новомодные эффекты, заявленные в других моделях ускорителей. RIVA TNT 3D поддерживает как и шину PCI, так и AGP, причем последнюю — в режиме AGP 2X. Это позволяет добиться прямо-таки потрясающих результатов — ускоритель свободно работает в разрешении 1920x1200 при 32-битной цветовой палитре при включенном 24-битном Z-буфере.

Если все то, что обещает Diamond, окажется правдой, а NVIDIA все-таки сможет добиться устойчивой работы с драйверами OpenGL, то, похоже, мы являемся свидетелями зарождения нового стандарта среди 3D-ускорителей.

Diamond Multimedia

Новости подготовил Дмитрий Бурковский



AKOLYTE

Разработчик **Revenant**
Издатель **Ionos**
Выход **4-й квартал 1998**
Жанр **3D-action/RPG**

Очередная игра про взаимоотношения богов с людьми и между собой, что в последнее время становится весьма модной темой. Злые боги, как всегда, хотят распространить свое влияние на всю Землю и поработить людей. Зачем им порабощать людей — не очень ясно, поскольку они вроде и так боги. Но разработчики думают иначе. Как всегда, злым богам противостоим мы.

Игроман выступает в роли Аколайта, монаха Ордена Мистиков. Орден существует на пересечении огромного количества волшебных каналов, которые соединяют различные миры, населенные мифическими богами. На протяжении тысячелетий Орден фиксировал действия богов. Аколайт, получивший опыт в трех основных дисциплинах, должен привлечь на свою сторону богов Света в сражении против Зла. Такие предпосылки.

Вы можете играть за одного из четырех персонажей, каждый из которых имеет свою историю, уникальный набор оружия и заклинаний. Действие игры, как обещают разработчики, должно быть очень динамичным и захватывающим (было бы странно, если б они промолчали и ничего не пообещали). По мере продвижения к финишу ваш герой будет становиться все сильней, овладевать новыми навыками и умениями, изучать заклинания, как и положено в RPG. Хотя это не ролевая игра и здесь не сделан упор на развитие персонажа. В большей степени это все-таки игра действие.

На данный момент для игры разработано более 30 персонажей, окончательное их число — около 100. Например, Mines of Nifheim, легендарная земля в норвежской мифологии, где Локи собирает черную ману, является родиной жуткого набора монстров. Есть физически слабый Dark Svartalfar, карлик, порожденный из трупа убитого Ymir'a, гигантского создания. Эти зверушки пользуются мощными заклинаниями. Есть Modgud, женщина-скелет, которая охраняет призрачный мост Gjallar и попортит игроку много нервов. Даже наиболее психологически устойчивые игроки ощутят рвотные позывы, поближе познакомившись с тещей Локи, гигантской пышнотелой матроной с ножиком, которая отвечает за снабжение продовольствием во дворце Локи. Все монстры обещают быть еще более интеллектуальными, чем в предыдущих играх данного жанра.

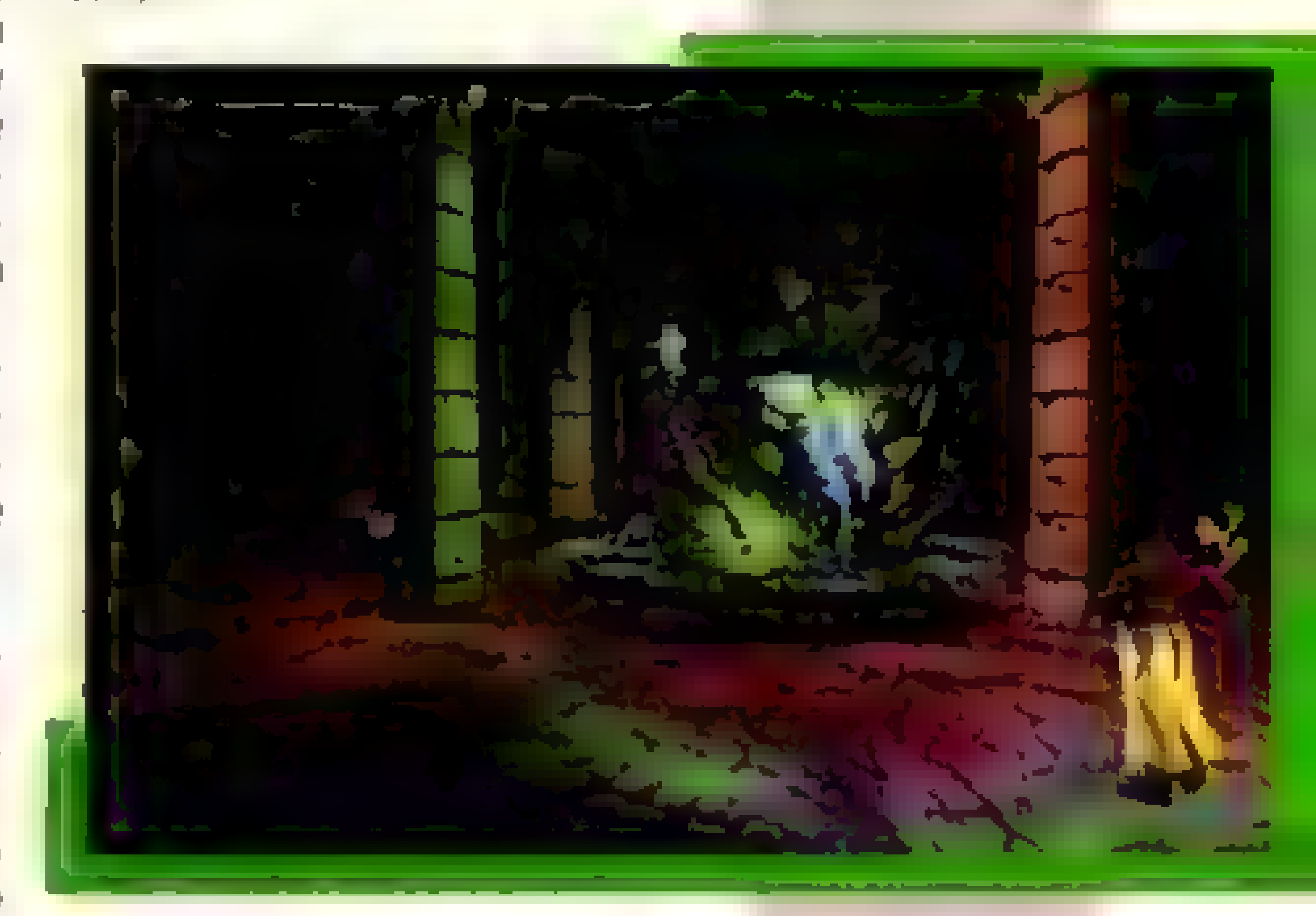
В игре используется комбинация традиционных элементов рукопашного боя, а также стрелкового оружия. Герой пройдет с кулаками, мечом, магией, опираясь на собственную смекалку, около двадцати пяти огромных, богатых возможностями домейнов. В пути придется встретиться с враждебными монстрами и самыми разными богами. Ему (ей) представится возможность помериться силами с бессмертными. В случае победы персонажу обещано покровительство побежденного.

Авторы **Akolyte** широко используют греческую, норвежскую, египетскую мифологии, таящие в себе новые для виртуального мира богатства и возможности. Особое восхищение вызвал индуизм, однако, возникло сомнение, что многочисленные последователи этой религии могут быть задеты в своих религиозных чувствах. Создается единый пантеон — боги разных времен и народов образуют одно мифологически-виртуальное пространство.



Немалое значение придается единому крепко сколоченному сюжету. Герой не просто идет, убивая все живое, но действия его должны быть (во всяком случае, по замыслу разработчиков) четко продиктованы всей логикой повествования.

В игре много паззлов, они сфокусированы на взаимодействии героев с полностью интерактивным окружением на фоне мифологических сюжетов, не обременены особым умничаньем, но и не ограничиваются несколько поднадоевшей комбинацией «найди ключ под ковриком, а потом попробуй отыскать к нему дверь».



Несмотря на то, что нам предстоит смотреть на нашего героя со стороны, по динамике игра не будет уступать лучшим стрелялкам от первого лица.

Движок игры будет поддерживать все известные 3D-акселераторы, умная камера, создающая изображение игрока от 3-го лица, будет избегать столкновений с окружающими предметами, пересечений световых лучей и т. д. Обещается поддержка 3D Dolby Surround.

Для тех, кому компьютерный противник малоинтересен, предусмотрен режим Deathmatch. Весьма оригинальным обещает быть в этой игре режим Cooperative из-за различий между характеристиками и способностями героев. Для игры через Internet разработчики планируют создать сеть серверов подобную Battle.net.

ANACHRONOX

Разработчик **ION Storm**
Издатель **ION Storm**
Выход **конец 1998**
Жанр **ролевая игра**

Воспаленное воображение ребят из *id Software*, ныне отпочковавшихся в компанию *ION Storm*, на этот раз решило воплотиться в жанре ролевых игрищ. Итак, одним тихим калифорнийским вечерком, накатавшись вдоволь на своих «Тестароссах» и выпивши дорогого импортного пива, посчитали они оставшуюся в кошельках и на кредитках наличность и, ужаснувшись, решили резко исправить положение посредством нового игрового хита. Поскольку **Quake 3** делать было

рановато, да и прав на него не было, решили, вооружившись движком от **Quake 2**, сделать 3D-«ролевуху». Тогда же, на веранде особняка одного из программистов, был придуман закрученный сюжет и сам мир игры, названной **Anachronox**.

Когда ребята встали на следующее утро с гудящими головами и подрагивающими руками поднесли к глазам листки со вчерашними набросками, то их очам представилось следующее: в весьма неблизком будущем всю Галактику опутала густая сеть межпланетных коммуникаций, таких огромных трубопроводов, оставленных на память вымершей сверхумной расой зеленых человечков, по которым, собственно, и осуществляется высокоскоростное перемещение. В одном из этих трубопроводов, называемых, кстати, Senders, и находится в подвешенном состоянии город Anachronox, заключенный в пространственно-временной мыльный пузырь. По легенде, город служил пристанищем для миллионов находившихся под карантином пришельцев до тех пор, пока они не вымерли от неизвестной (предположительно, венерической) болезни.

В этом городке игроману и придется трепыхаться, исполняя роль главных героев Сильвестра Бутса по прозвищу Хитрец (Sylvester «Sly» Boots) и его партнера Стилетто Энуэзя (Stilleto Anyway). В качестве задания в очередной раз предстает спасение загибающейся без супергероев Галактики.

Игра будет очень сильно зависеть от характера героев и их действий. У каждого из них будет своя предыстория и мотивы в отношении спасения Галактики. Будет абсолютно различным их поведение в разных ситуациях, а также большую роль будет играть прецедентность, т. е., совершив какое-то действие и получив ответную реакцию, персонаж в следующий раз может повторить или не повторить такое же действие в зависимости от того, удовлетворил его прошлый результат или нет. Некоторые герои, например, старик Грампос (Grumpos), изучают Мистехнологию (Мистическую технологию), позволяющую им создавать абсолютно новые виды оружия из так называемых Элементов.

Вообще, система комбинирования этих модулей (или Элементов) совершенно революционна. Она позволяет создавать огромное количество различных типов оружия самым простым способом. Планируется даже включить в игру опцию создания самих Элементов, которая позволит увеличить количество возможных комбинаций практически до бесконечности.

Что касается игрового мира, то и здесь планируется разнообразие. Станут возможными не только межпланетные перемещения, но и временные, что даст возможность игроманам расправиться по ходу дела более чем с сотней различных типов врагов.

Игра, основанная на движке от **Quake 2**, будет использовать вид от третьего лица, бои будут проходить в реальном времени. Также надо упомянуть, что **Anachronox** будет игрой только для одного человека.

BARRAGE

Разработчик	**Mango Grits**
Издатель	**неизвестен**
Выход	**2-й квартал 1998**
Жанр	**3D-стрелялка**



Barrage – игра, которая не будет работать без 3D-акселератора, поэтому, если вы не являетесь счастливым обладателем этого удивительного устройства и не планируете его приобрести, то можете сразу перейти к следующей игре в нашем обзоре.

Когда пару лет назад *Mango Grits* решила взяться за разработку этой игры, многие посчитали ее ребят сумасшедшими. Но команда, пропустив мимо ушей замечания скептиков, уселась за разработку 3D-движка. Вначале планировалось создать что-то типа гонок, но руководство фирмы решило, что многие возможности 3D-ускорителей останутся неиспользованными. По замыслу разработчиков, игрок должен будет почувствовать всю свободу передвижений в открытом пространстве в противоположность большинству современных 3D-игр, действие которых, как правило, происходит в четырех стенах.

Основное отличие **Barrage** от других игр этого типа заключается в полном отсутствии кровавых сцен. Вы сможете уничтожить любую военно-транспортную технику и строения, но, в то же время, будете застрахованы от убийства кого-либо (людей или животных), с кем столкнетесь в игре.



В окончательной версии игры заставки к миссиям будут изменяться в зависимости от того, хорошо поступил игрок или плохо. А при игре через Internet вы за свои добрые дела будете получать дополнительные очки и сможете стать участником бесплатного розыгрыша реальных (физически осязаемых) призов, что наверняка послужит прекрасным стимулом для игры в **Barrage**.

В игре прекрасная графика, но все пиротехнические эффекты на экране выглядят несколько необычно за счет того, что при их разработке внимание было акцентировано на более точном соответствии действительности. Физика движения транспортных средств также кажется довольно необычной. Помимо соблюдения физических законов, разработчики попытались сосредоточиться на создании интуитивно понятного управления и проработать Gameplay, что должно, по их прикидкам, расширить аудиторию игроков в **Barrage**.

Одна из интересных особенностей игры – если вы не стреляете во врагов, то и они отвечают вам тем же, что, как минимум, позволяет в спокойной обстановке подготовиться к предстоящей перестрелке, в которой следует показать врагам, какими же они были идиотами, что не стреляли первыми. Окончательная версия игры будет содержать пять миров, в которых будет происходить действие: Прерия, Туннель, Каньон, Чикаго и Океан.

COMMANDOS

Разработчик Pyro Studios
Издатель Eidos Interactive
Выход 2-й квартал 1998
Жанр стратегия в реальном времени

Кто бы мог подумать еще пару лет назад, что игры в указанном жанре по количеству клонов смогут переплюнуть 3D-боевики! Однако именно это сейчас и происходит в игровом мире.

На этот раз действие происходит во время Второй мировой войны. Поскольку игра не российская и даже не немецкая, а американская, то и воевать вы будете на стороне американской армии, которая, по глубочайшему убеждению самих американцев, выиграла войну в одиночку, то есть без помощи всяких мелких стран типа СССР.

Игра состоит из серии миссий, для выполнения которых игроману дается в подчинение определенное количество бойцов. Каждый из них обладает определенными навыками, необходимыми для выполнения очередного задания. Например, в одной из миссий вам нужно будет захватить главную передающую станцию противника. В своем распоряжении вы имеете спецназовца, солдата морской пехоты и водителя. Спецназовец может взрывать здания и лазать по скалам, морской пехотинец имеет при себе водолазное снаряжение и, соответственно, с его помощью может форсировать водные преграды, водитель умеет пользоваться любым видом транспорта, от моторной лодки до грузовика, что наверняка пригодится при выполнении задания, особенно, когда надо будет «делать ноги». В более поздних миссиях в вашем распоряжении появится шпион, который сможет переодеться во вражескую форму и проникнуть незамеченным на объект.

Управление в игре осуществляется с помощью мыши. В верхней части экрана нарисованы физиономии всех солдат, задействованных в текущей миссии, и, щелкнув мышью на любой из них, вы сможете мгновенно переместиться к его расположению на карте. Когда солдат погибает в бою, вместо лица появляется череп. Вопреки канонам жанра, разработчики не предусмотрели в игре «Fog of War», т. е. вы сможете охватить взглядом весь театр военных действий, и ничто от этого взгляда не укроется.

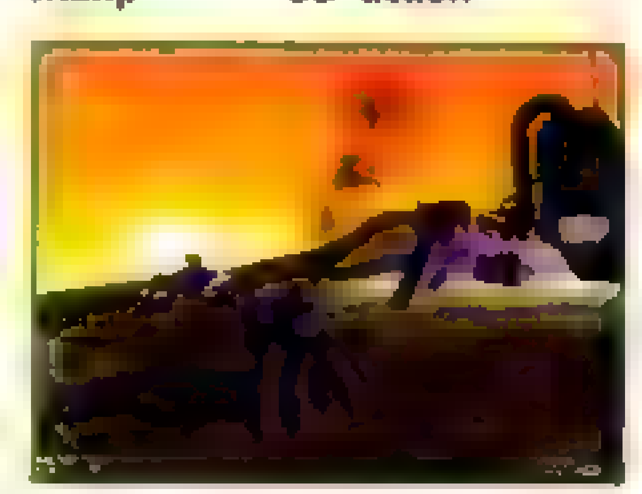
В программе реализована система наблюдения за полем боя, знакомая кое-кому по отечественной игре **«Вьюга в пустыне»**. Выражается это в том, что можно открыть несколько окон, каждое из которых будет привязано к своей камере. Так вы можете заставить камеру наблюдать за определенным местом на карте или следовать за каким-либо солдатом (своим или чужим), куда бы он ни двигался, а также заставить камеры наблюдать за каждым из ваших бойцов или осуществлять визуальный контроль ключевых точек на карте.



Движок игры смотрится очень прилично. Разработчики обещают, что от взгляда игромана не ускользнет ничего: ни следы бойцов, оставляемые на свежем снегу тяжелыми армейскими ботинками, ни чуть заметное колебание воды от плывущего где-то на глубине аквалангиста, ни дымок от сигареты курящего на посту часового.

DESCENT 3

Разработчик Outrage Entertainment
Издатель Interplay
Выход конец 1998 г.
Жанр 3D-action



В 1995 году, в то время как другие фирмы клепали очередные **Doom**-клоны, *Interplay* выпустила достаточно необычную игру, выводящую жанр 3D-«action» на качественно новый уровень. Разработанный *Parallax Software*, **Descent** давал игроману полную свободу перемещений под любым углом, правда, в замкнутом пространстве. Новшеством также были динамические источники света, управляемые звуковые эффекты, многопользовательская игра для восьми человек и звуковой трек CD-качества. Вслед за этим было выпущено несколько дополнений и продолжений, которые уже не произвели на рынке эффекта первой части. И вот теперь *Outrage Entertainment* работает над продолжением серии.



Сюжет игры пока полностью не раскрывается, известно только то, что некий Material Defender, чудом спасшийся от верной гибели, выясняет, что же с ним произошло на самом деле и (поначалу несколько неохотно) помогает хорошим мужикам восстановить их права.

Каждый уровень в новой игре будет теперь отдельной частью сюжета, т. е., заканчивая его, вы как бы продвигаетесь вперед по сюжетной линии. Уровни будут сильно отличаться друг от друга и не будут содержать утомительных поисков разноцветных ключей и отсчитывающего смертельные секунды таймера, активизирующего какой-нибудь ядерный реактор.

Действие в **Descent 3** будет происходить не только в замкну-

том пространстве, но и на поверхности планеты. Неизвестно только, как далеко можно будет отлетать от входа в туннель и не ударится ли ваше транспортное средство, поднявшись этак метров на 500, о красиво нарисованное на потолке небо. Разработчики также обещают, что новые уровни не будут отличаться однообразием, и вы сможете точно сказать, где находитесь — в промышленном районе, на военной базе или в офисном комплексе. Помимо сражений с классическими врагами-роботами, вам придется бороться с окружающей средой: дождем, ветром, огнем, снегом, инеем, смерчами, вьюгами, торнадо, прогнозами Гидрометцентра... ой, о чем это я?! Например, дождь может снизить видимость, ветер — сбить с курса, про остальное я молчу. Уровни также будут наполнены агрессивными динамическими объектами: работающими машинами, роботами-разнорабочими и пр.

Descent 3 будет работать под Windows 95 и поддерживать OpenGL и Direct 3D; многопользовательская игра, как и в предыдущей части, будет содержать режимы Anarchy, Hoard и Capture the Flag.

FALLOUT 2

Разработчик Interplay
Издатель Interplay
Выход октябрь 1998
Жанр RPG



В отличие от подавляющего большинства ролевых игр, мир **Fallout** переносит нас не в царство фэнтези, населенное драконами и колдунами, а в мрачное постапокалиптическое будущее. После ядерной войны часть людей смогла спрятаться в подземных бункерах, где влачила жалкое существование, ничего не зная о событиях, происходивших наверху. Другие остались на поверхности обожженной взрывом планеты и научились жить в новых условиях. Города, разбросанные по пустыне, бандиты и чудовища, супермутанты и вурдалаки — огромный мир, расписанный до малейших деталей, открывается перед игроком.

Действие второй части происходит спустя несколько десятков лет после известных нам событий в Калифорнии. Главный герой отправляется в опасное путешествие по радиоактивной пустыне, чтобы найти ставший уже легендарным Vault 13, ибо только там можно найти спасение для родного поселения.



Разработчики отказались от идеи переноса готового персонажа из одной игры в другую, мотивируя это тем, что невозможно идеально сбалансировать игровой процесс и сделать его одинаково интересным для всех вне зависимости от того, какие умения и навыки были развиты у героя к концу первой части. Остальное останется прежним — и игровой движок, и вид на главного героя в стиле **Crusader**, и путешествия по радиоактивной пустыне.

Зато тщательной переработке подвергнут искусственный интеллект как ваших противников, так и тех, с кем придется делить тяготы долгого пути. Разработчики постарались дать игроку более широкие полномочия как лидеру группы, который должен заботиться о своих спутниках. Вы сможете велеть им подлечиться, в случае необходимости — замереть, а также немного обучить их. Последнее особенно интересно — каждый из нас отваливал немало золотых, тренируясь в различных гильдиях, а вот самому выступить в роли учителя выпадает нечасто.

За те годы лет, что прошли после возвращения героя первой части игры, в мире многое изменилось. Большое значение приобрела политика и идеология. Так, жители родного города героя не желают смешивать свои гены с кем-либо из внешнего мира. Shady Sands стал мощным политическим центром, столицей Новой Калифорнийской Республики. New Reno стал аналогом Амстердама — здесь правят секс, наркотики и деньги.

В зависимости от своих действий, герой может быть отнесен к одной из этих фракций, что скажется на том, как его будут воспринимать в других фракциях, не всегда ладящих между собой.

Особый интерес представляет возможность надеть на своих спутников броню, сделав их менее уязвимыми. Именно этого так не доставало в первой части. При этом внешний вид друзей не будет меняться в зависимости от того, что на них надето — в противном случае в пылу боя можно и перепутать их с противником, не успев привыкнуть, как приятель выглядит в новом защитном жилете. Защитные характеристики будут изменяться строго в соответствии с тем, какая броня надета на вашего спутника.

Еще одним нововведением станет автомобиль. С его помощью легко сократить время блужданий по пустыне, в него можно посадить друзей (если уместятся), кроме того, в машине удобно хранить предметы. Хотя возможность автомобильных баталий в стиле **Interstate** не предусматривается, вы сможете апгрейдить свое средство передвижения.

В игре будет представлено новое оружие, а предметы можно комбинировать друг с другом. Значительно увеличится количество квестов. Прохождение станет еще менее линейным (хотя и первую часть в этом вовсе нельзя было упрекнуть). Некоторые места на карте появятся только после того, как вы точно узнаете их координаты. Вам может стать известно, что группа ученых прячется где-то в горах, но вы не сможете добраться до них, не имея четких указаний относительно их местонахождения.

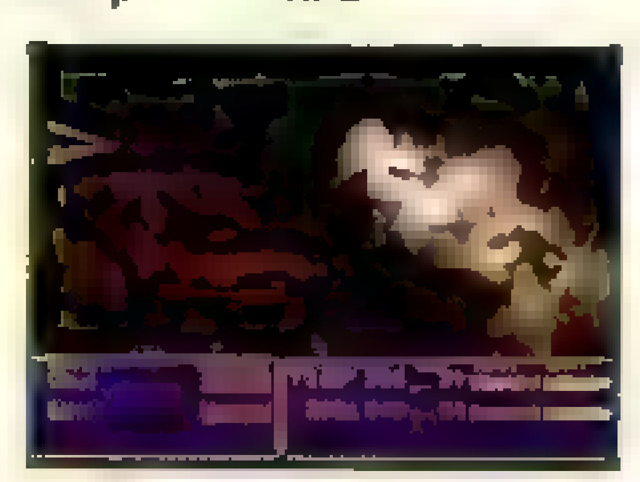
Некоторые квесты становятся доступными только в том случае, если персонаж произведет некоторые действия где-то в другом конце игрового мира. Часть из них может выпасть только мужчине,

часть – только женщине. Изгибы сюжета также находятся в зависимости от того, какие именно скиллы развиты.

Сетевой режим не поддерживается – он противоречит заточенности игры на сольное прохождение.



Разработчик **Square Software**
Издатель **Eidos Interactive**
Выход **конец 1998**
Жанр **RPG**



После начала продаж в Японии она стала наиболее быстро продаваемой игрой в истории. Легионы фанатов выстраивались в очереди задолго до открытия магазинов, чтобы получить свои ранее заказанные копии. Похожая ситуация имела место и в Америке. На сегодняшний день продано более трех миллионов копий этой игры в Японии и более двух в США. Игра называется **Final Fantasy 7** и скоро выйдет на PC.

Начнем с небольшого экскурса в историю. Первая из серии ролевых игр (RPG) **Final Fantasy** вышла в 1987 году на приставке Nintendo Famicom (японская версия NES) и появилась в США лишь три года спустя. Позднее появилось еще пять продолжений, лишь два из которых попали на западный рынок. А затем произошел тот переломный момент, когда игра серии **Final Fantasy** впервые вышла не на Nintendo – в 1997 году появилась **Final Fantasy 7** для приставки Sony PlayStation.

Как известно, приставочные ролевые игры – одни из самых интересных и увлекательных в своем жанре. Поэтому обладатели PC теряли достаточно много из-за того, что никогда ранее приставочные RPG не переносились на компьютерную платформу. В основном это было связано с постоянно меняющимся компьютерным «железом» и программным обеспечением, в результате чего перенос был бы равносилен созданию игры заново, что не очень приветствовалось в Японии, где рынок видеоигр значительно больше рынка игр для PC.

Теперь же, благодаря схожести форматов PC и Sony PlayStation, а также в связи с появлением 3D-ускорителей, стало возможным снятие некоторых барьеров на пути конвертирования. Большое влияние на принятие решения о переносе **Final Fantasy 7** оказали огромные цифры продаж и уже готовый перевод, что значительно облегчило работу разработчиков.

Сюжет **Final Fantasy 7** достаточно закручен и нелинеен и дарит игроманам более 30 часов чистой игры. Игрок выступает в роли Клауда Страйфа (Cloud Strife), бывшего бойца элитного подразделения SOLDIER корпорации Shinra. Став наемником, Клауд присоединился к повстанческой организации AVALANCHE (Лавина), затевающей теракт на одном из реакторов в городе Мидгар (Midgar). Позднее к Клауду присоединяется лидер этой организации Баррет (Barrett), огромный негр с вертолетной пушкой вместо правой руки. В AVALANCHE Клауд также знакомится с Тифои Локхарт (Tifa Lockheart), своей будущей женой, девушкой Аэрис (Aeris), пилотом Сидом (Cid), представителями семейства кошачьих Редом XIII (Red XIII) и Кейт Ситом (Cait Sith). Также можно взять к себе в команду молоденького ниндзя-курсанта Яффи (Yuffie) и мертвого, но довольно го упыренка Винсента (Vincent).



Набрав ватагу удальцов, Клауд начинает путешествие по миру, представляющему смесь технологий будущего и прошлого, сдобренных хорошей порцией магии. Клауду и его товарищам предстоит победить своих бывших работодателей-негодяев, строящих коварные планы по захвату власти. При этом дружной компании придется выполнять различные побочные мини-квесты.

GRIM FANDANGO

Разработчик **Lucas Arts**
Издатель **Lucas Arts**
Выход **конец 1998 г.**
Жанр **приключение**

Лучшая приключенческая игра всех времен и народов. Лучший квест, так сказать. Как вам это нравится? Согласен, трудно представить себе что-либо лучшее, чем **Curse of Monkey Island** от *Lucas Arts*, получившую все награды за «квестовые достижения» в прошлом году. Но в этот раз грядет нечто особенное – **Grim Fandango**, последняя разработка той же *Lucas Arts*, обещающая перенести игроманов в совершенно новое измерение (в том числе трехмерное) приключенческих игр, сохранив в то же время всю убойность шуток и логичность головоломок.

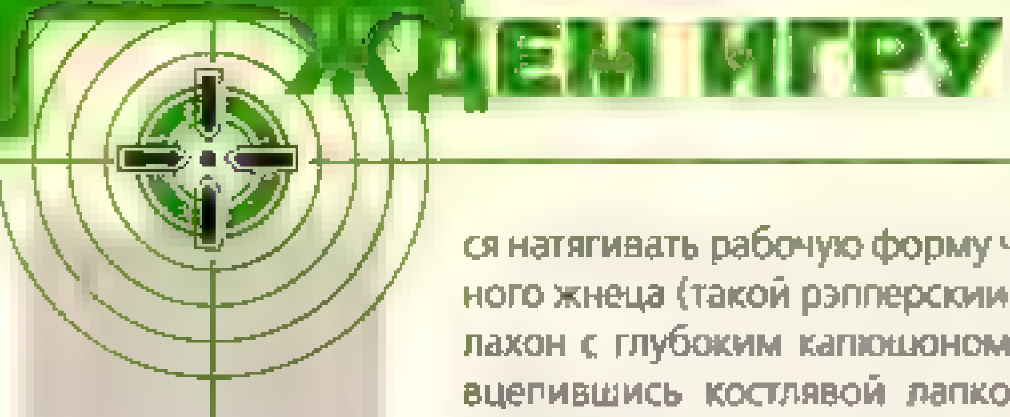
Руководит проектом **Grim Fandango** ветеран *Lucas Arts*, Tim Schafer. Им были созданы такие шедевры, как **Day of the Tentacle** и **Full Throttle**. Тем не менее, **Grim Fandango** будет выглядеть, слушаться и ощущаться совершенно иначе. Уже один тот факт, что игра



полностью происходит в царстве умерших (подозрительно напоминающем наш мир), заставляет нервно сглатывать слюну не только некрофилов, но и простых квестоманов.

Grim Fandango, анонсированная еще в ноябре 1997 года, основывается на триллерно-детективном сюжете и мексиканском народном фольклоре. Действие игры происходит в Стране Мертвых – промежуточном месте пребывания душ умерших людей. За четыре года каждой из них предстоит проделать путь до своего последнего пристанища, где они и обретут покой. Сложность этого пути напрямую зависит от того, насколько праведную жизнь вел умерший на земле.

Главным героем в этот раз станет Мэнни Калавера (Manny Calavera, «калавера» по-испански – череп), обычный скелет, работающий в Стране Мертвых клерком в местном бюро путешествий. Каждое утро ему приходит-



ся натягивать рабочую форму черного жнеца (такой рэпперский балахон с глубоким капюшоном) и, вцепившись костлявой лапкой в казенную косу, сопровождать свежих покойников в их последний путь через Страну Мертвых. Поскольку Мэнни еще и бизнесмен, в его задачу входит также подороже «впарить» клиентам такие услуги, как прокат машин, кораблей и поездов, существенно ускоряющих процесс пересечения Страны Мертвых. Именно от бизнеса зависит судьба самого Мэнни, ведь он сможет отправиться в свой последний путь, лишь достигнув определенного объема продаж.

Так вот, однажды все его покупатели закончились, и пришлось Кащеюшке тайно переманивать клиентуру у конкурента, Гектора ЛеМанса (Hector LeMans), который в течение всей игры будет строить Мэнни пакости и пытаться вернуть своих покупателей. Также придется нашему дистрофику иметь дело с роковой женщиной-вамп Мерседес Коломар и рыжим демоном Глоттисом (Glottis), его будущим дружком и поверенным.

Что касается графического исполнения, то впервые команда *Lucas Arts* решила отказаться от классического 2D-вида сбоку, уступившего место трехмерным моделям персонажей, перемещающимся на фоне заранее обсчитанных 2D-бэкграундов, выполненных известным дизайнером Питером Ченом (Peter Chan) в духе американских фильмов 50-х годов. Сами персонажи основаны опять же на мексиканском фольклоре, а также на фильме Тима Бартона (Tim Burton) «Кошмар перед Рождеством» (The Nightmare Before Christmas). Все персонажи представлены в виде полигональных 3D-моделей со смешными черепами вместо голов.



Существенно отличается от предыдущих квестов *Lucas Arts* и управление героем. Мышь в игре не используется вообще – ее заменяет клавиатура или джоистик, с помощью которых Мэнни перемещается по игровому экрану. Одним нажатием клавиши или кнопки джойстика можно осмотреть и взять предмет или поговорить с другими персонажами. По словам создателей, единственной сохранившейся чертой предыдущих квестов стали диалоги и принцип выбора устраивающей игрока фразы (надо сказать, что в **Grim Fandango** уже на сегодняшний день имеется около 7000 строк диалогов по сравнению с 2300 в **Full Throttle**).

Переходя к новому 3D-движку для своих квестовых игр, *Lucas Arts*, тем не менее, подумала о той толпе своих поклонников, которая еще не успела обзавестись PC-монстром со всеми возможными акселераторами и 32-скоростными подставками для чашки кофе, а потому очень серьезно проработала систему различных уровней требовательности игры. Это вовсе не означает, что на более слабых машинах игра будет угловатой и без единой текстуры. Напротив, детализация останется прежней, но будут меняться такие параметры, как глубина цвета, количество теней, разрешение, спецэффекты (сверхреалистичная вода и дождь).

Особое место во всех квестах *Lucas Arts* занимает специфический черный юмор. В **Grim Fandango** юмору уделено столько же внимания, сколько и всей технической реализации игры в целом. Кроме прикольных бэкграундовых деталей вроде скелетиков голубей, клюющих зернышки, игроманов ожидают уже упомянутые 7000 строк «стебных» диалогов, а также куча маленьких, не влияющих на основную линию игры эпизодов, таких как посещение клуба мертвецов-битников, где можно блеснуть поэтическими способностями, и т. д.

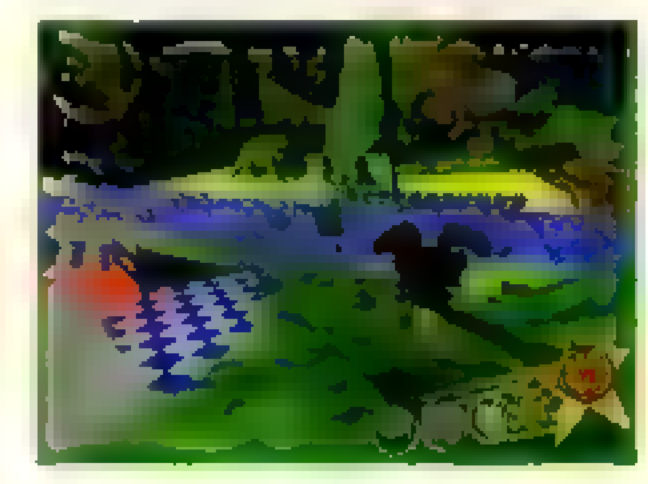
Что можно сказать в завершение? Наверное, то, что очень мало компаний смогло бы заняться созданием такой истории, как **Grim Fandango**, и еще меньше компаний отважилось бы довести дело до конца и получить в результате самую ожидаемую приключенческую игру 1998 года.

H.E.D.Z.

Разработчик VIS Interactive
Издатель Hasbro Interactive
Выход сентябрь 1998
Жанр action/adventure

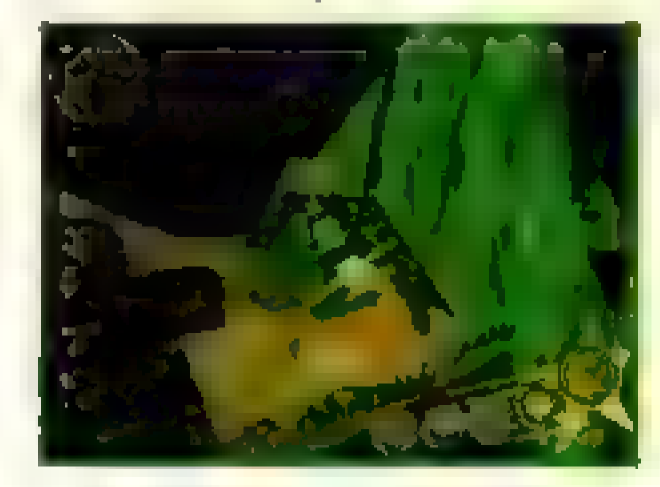
H.E.D.Z. - HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE. И вновь на Землю прилетели инопланетяне – тема для компьютерных игр далеко не новая. Но в игре от она получает неожиданное оригинальное воплощение.

Речь идет об очень могущественной расе, достигшей небывалых высот в научном развитии. Подобно представителям всех цивилизаций, достигших высот технологического прогресса, непрошеные гости жадны до развлечений, – и чем более необычными и извращенными они будут, тем большее удовольствие получит публика. Однако не стоит надеяться на то, что инопланетяне отведут человечеству главную роль в своих развлечениях. С их точки зрения, земляне не годятся даже на роль достойного оппонента современным гладиаторам. Единственное, на что способны люди – это стать частью реквизита.



Инопланетяне регулярно наведываются на Землю и после тщательного отбора похищают наиболее привлекательные образцы человеческого вида. Потом пришельцы отрезают людям головы и привозят их на родную планету в качестве трофеев. С помощью особой технологии отрубленные головы обрабатываются и превращаются в так называемые HedWare.

Теперь инопланетянин, владеющий данной обработанной головой, может надеть ее поверх собственной. При этом ему временно передадутся все способности, которыми располагал предыдущий владелец этой части тела. Например, голова под названием «Клоун» позволит нацепившему ее бросаться в других кусками торта, а HedWare капитана Ахава наделит носящего его способностью метать гарпуны.



Игроку предстоит сыграть роль инопланетянина и вступить в спортивное состязание с подобными себе. В его распоряжении тридцать пять уровней, которые следует исследовать. Обещано также обилие персонажей. Всего в игре

насчитывается 220 различных разновидностей голов, каждую из которых игрок сможет добавить в свою коллекцию и использовать в случае необходимости

В **Head Extreme Destruction Zone** будет использована необычная технология, основанная на одновременном использовании полигонов и вокселей («объемных точек»). Таким образом разработчики намереваются создать по-настоящему трехмерный мир, который не был бы в то же время грубо слеплен из простейших геометрических фигур, как неизбежно случается при использовании исключительно полигонного движка

Игра может быть с полным правом названа оригинальной – это относится и к сюжету, и к игровому процессу, и к технологии И, несмотря на мрачный сюжет, крайне веселой

HERETIC 2

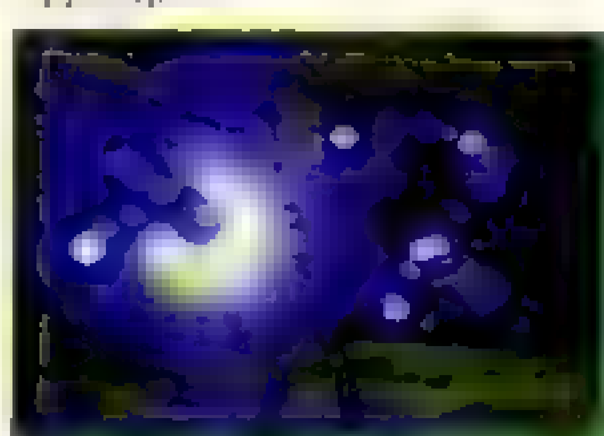
Разработчик **Raven Software**
Выход **декабрь 1998**
Жанр **3D-стрелялка и ролевая игра**



Команда *Raven* не удовлетворилась успехом **Hexen 2** и взялась за вторую часть фэнтезийного **Doom**-клона **Heretic**. Вызывает интерес намечающееся сходство с проектом **Anachronox** от *ION Storm*, поскольку в основу **Heretic** также лег движок от **Quake 2**, а вид в перспективе от третьего лица а-ля **Tomb Raider** лишь усиливает это впечатление. Так или иначе, такой угол зрения открывает игроману и его герою ряд возможностей, таких как передвижение по лестницам, виса на руках, разные прыжки и приемы рукопашного боя и т п. В отличие от предыдущих боевиков от *Raven*, в **Heretic 2** будет присутствовать тщательно проработанная сюжетная линия, а не нечто более или менее подходящее по духу к уровням игры и сляпанное в последние пять минут

Действие игры будет происходить в традиционно-фэнтезийном мире Парторис (Parthons), населенном десятками разномастных существ, с которыми придется общаться или рубиться Корвусу (Corvus), главному герою.

Для тех, кто еще не знаком с этим малягой, расскажем предысторию: в конце событий первой части **Heretic** Корвус «замочил» злодея Дисперила (D'sparil), но гад в последнюю секунду перед смертью испустил из себя какую-то зловонную струю и тем самым проклял бравого рубаку на вечные скитания по его, Диспэриловской территории



«Потусовавшись» некоторое время в этом импровизированном Шушенском, Корвус нашел-таки прореху в проклятии и вернулся домой. Но не тут-то было.. В его отсутствие полстраны заболело некоей психической хворью. Тяжело вздохнув, Корвус понял, что перед дембелем придется все-таки сначала прекратить все эти пляски святого Витта и вылечить сограждан

Большинство заклинаний перешло в игру из первой части Тут и Morph Ovum, превращающее всех в курятину, и новинки вроде Sphere of Annihilation, Ring of Repulsion и Fire Wall Орудия истребления для прямого физического контакта имеются в количестве восьми штук, не считая четырех магических защитных девайсов, волшебного лука и посоха. К арсеналу героя можно также добавить сложные акробатические движения типа перекатываний, кувырков, жимов лежа и «березки»

Очередной раунд битвы Добра со Злом будет проводиться на протяжении 25 миссий в полностью трехмерном мире, состоящем из городов, болот, каньонов и пещер, отображенных с 16-битной глубиной цвета

Таким образом, фанаты, уважающие себя и боевую фэнтези, могут начинать считать дни до декабрьского выхода этой «жемчужины», которая, кстати, будет включать многопользовательскии режим и игру через Интернет

HOMEWORLD

Разработчик **Relic**
Издатель **Sierra**
Выход **2-й квартал 1998**
Жанр **космический симулятор/стратегия**

Сюжет **Homeworld** начинается где-то очень далеко во Вселенной. В одном из миров огромной спиральной Галактики живет, трудится и размножается очень миролюбивый народ. И никто особо не посягает на его безоблачное существование Но вот явились они – злые завоеватели Они вторглись в этот мир с однойединственной целью – захватить и разорить, при этом уничтожив миллиарды живых и сослав остальных на далекую, холодную и безжизненную планету на краю Галактики

Естественно, при этом все накопленные за века знания этого наивного народа были потеряны Остались лишь полузабытые мифы и таинственный артефакт Crystal От него и был получен сигнал, расшифрованный людьми Тогда на Земле был построен большой корабль, который повез миллионы людей к тому, что может представлять собой остатки Homeworld

Игра является некоторым ответвлением жанра стратегии в реальном времени, где игроманы контролируют армады звездных кораблей, с помощью которых и происходит борьба с многочисленными врагами. В общем и целом, игрушка сильно смахивает на смесь **Command & Conquer** и **Wing Commander**

Вы начинаете игру, имея в своем распоряжении Mothership, который используется для создания всех остальных единиц и боевых (истребителей, защитников и т. д.), и мирных (добытчиков ресурсов с ближайших планет и туманностей) Что-то подобное, помнится, уже было в **Star Command: Revolution**

В отличие от обычных стратегий в реальном времени, здесь вы сможете двигаться по натуральному трехмерному пространству К примеру, вы можете подойти к вражескому флоту сзади, пройдя предварительно под ним и вынырнув из какого-нибудь неприметного скопления астероидов облака. Надо сказать, что если разработчикам удастся реализо





вать все так, как было задумано, **Homeworld** станет революцией.

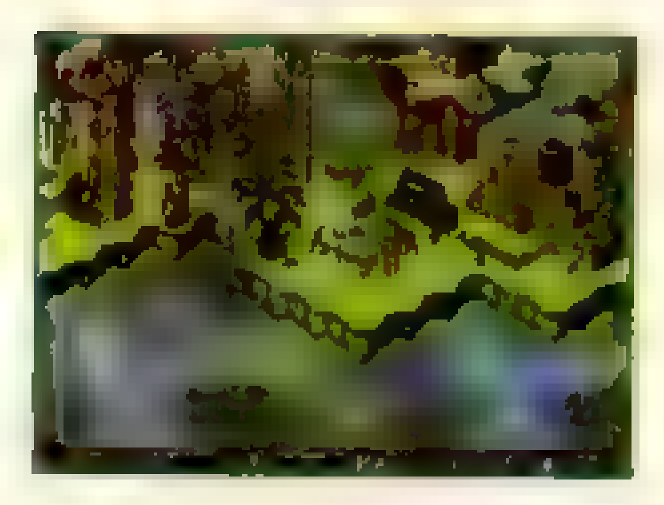
Игра будет иметь великолепную графику, кинематическую анимацию, потрясающие спецэффекты и красивый понятный интерфейс. Ко всему прочему, игроман сможет рассматривать битву с разных точек зрения, например, с высоты птичьего полета или из кабины истребителя, находящегося в центре сражения.

Игра поддерживает режимы Single Player и Multiplayer и, естественно, вы сможете поиграть через Internet.

Требования к системе: Pentium 166, 4x CD-ROM, 16 Мб оперативной памяти, Windows 95 или NT, видеокарта с 1 Мб видеопамяти. Рекомендуется 3D-акселератор.

LODE RUNNER 2

Разработчик	**Presage Software**
Издатель	**GT Interactive**
Выход	**конец 1998**
Жанр	**тактическая «беталка»**



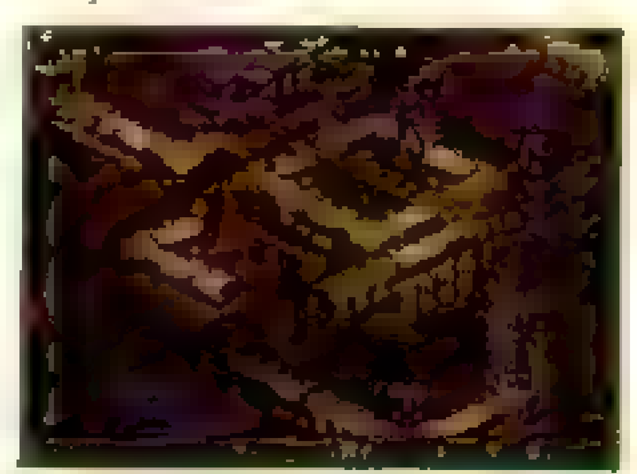
Спросите любого ветерана игрового мира, что для него значит словосочетание **Lode Runner**, и этот закаленный тридцатилетний дядька всплакнет, вспомнив далекий 1983-й, когда он, будучи сопливым пионером, рубился до ряби в глазах на четырехцветном Apple II в этот шедевр, представлявший из себя трехпиксельного человечка, убегавшего от трех-четырех себе подобных.

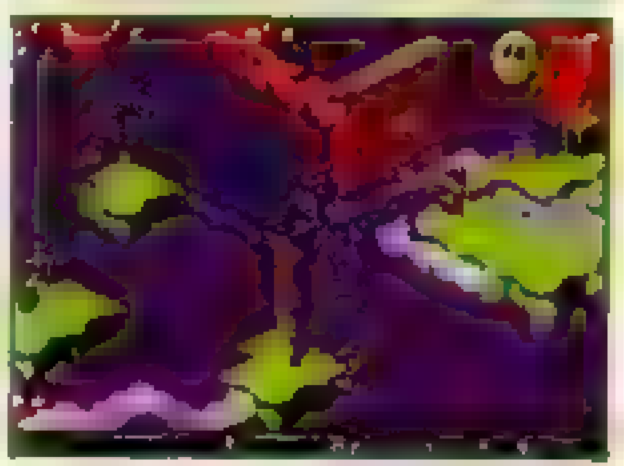
Спросите о том же 20-летнего геймера, и он вспомнит бессонные ночи перед Commodore 64 за тем же развлечением.

И наконец, горстка пользователей 3D ускоренных 233-х монстров, пораскинув пальцами, вспомнит римейк **Lode Runner**'а от *Sierra*, датированный 1996 годом.

Итак, **Lode Runner** представляет собой тот тип очень простой и в то же время притягательной игры, которая стремится показать свое лицо каждые два-три года и продолжает оставаться популярной. Ведь с 1983 года было продано более двух миллионов копий хита Дага Смита (Doug Smith).

В этом году компании *Presage Software* и *GT Interactive* планируют еще раз реанимировать игру в виде **Lode Runner 2** и приурочить ее выпуск к собственному 15-летнему юбилею.





Как и в предыдущих воплощениях, в **Lode Runner 2** игроманы выступают в роли Runners (бегунов), персонажей, путешествующих по игровым мирам, собирающих золотишко и удирающих от плохих монахов на 75 уровнях, разбросанных в 5 мирах.

В числе новинок 16-битная графика и звук, оптические эффекты и более 60 видов вооружений и приспособлений, облегчающих герою жизнь.

Но главной новинкой является «движок», имеющий принцип, схожий с движком **Diablo**, т. е. игра использует вид «под углом», и ваш спрайтовый персонаж может перемещается по игровому полю в шести измерениях.

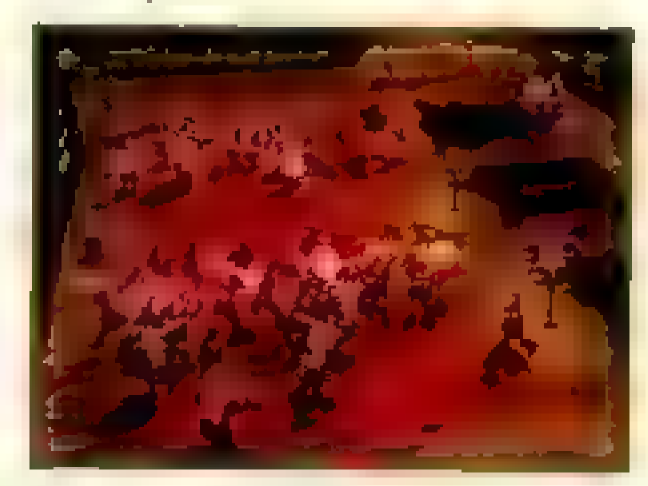
В игре будет реализован многопользовательский режим, что делает ее потенциальным online-хитом.

MYTH II: SOULBLIGHTER

Разработчик	**Bungie Software**
Издатель	**Bungie Software**
Выход	**конец 1998**
Жанр	**wargame в реальном времени**

Myth: The Fallen Lords был великолепной игрой, который внес новую жизнь как в стратегии в реальном времени, так и в wargame'ы. Его вторая часть будет обладать всеми достоинствами своего предшественника — трехмерностью, занимательностью миссии, отсутствием надоевшего многим менеджмента ресурсов, а также океаном крови. И, конечно же, нас ждут как значительные улучшения игрового движка, так и повышение занимательности игрового процесса.

В игре предстоит увидеть горящие стрелы, дождем сыплющиеся с зубчатых стен осажденного города. Разводные мосты, со скрипом поднимающиеся перед наступающей армией. Темных магов, из рук которых вырываются разрушительные шары огня. Облака ядовитого газа, охватывающие войска. Вам также встретятся новые существа — как безобидные, так и вселяющие безотчетный страх.



Темное древнее зло приходит из прошлого, и опасность, которую оно из себя представляет, во много раз превышает ту, что люди связывали с именами The Fallen Lords. Альянс темных сил опасен, но силы добра способны противостоять ему. Правда, остается неясным, сохранят ли разработчики верность последним, или же, в отличие от первой части, дадут игрокам долгожданную возможность сыграть как за хороших, так и за плохих.



В игре будут присутствовать анимированные трехмерные модели, такие как работающие мельницы с вертящимися крыльями, городские ворота и раздвижные мосты. Земля станет еще более детализированной. Специальная технология позволит создавать лучи света и полосы тени, пропитанные определенными цветами — например, отблески пожарищ.

Трехмерный огонь окажется серьезной опасностью для ваших войск. Он сможет распространяться, сжигая все на своем пути. Поэтому подожженные стрелы станут мощным оружием в **Soulblighter**. Важную роль приобретет магия, помимо привычных нам огненных шаров колдуны получат в свое распоряжение заклинание «плащ смерти». Все это означает больший выбор новых тактических решений.

Игровой мир станет гораздо шире и глубже. В нем появятся животные и птицы. Вы сможете действовать не только на открытой местности, но и в помещениях, что позволит осаждать и брать приступом замки. Естественно, появятся новые юниты и типы ландшафта. Для того, чтобы все эти графические прелести стали доступны в полном объеме, потребуется графический акселератор.

Серьезной переработке подвергнут искусственный интеллект. Теперь ваши юниты смогут продвигаться к намеченной вами цели более осмысленно, не спотыкаясь у кочек и не делая бессмысленных крюков и петель.

Музыка к игре, записанная на компакт-диске, будет контекстно-ориентированной. Это означает, что вам не придется постоянно слушать повторяющийся раз за разом аудиоролик – возрастание и спад напряжения мелодии будут напрямую зависеть от игровых событий. Звуковые эффекты призваны эмулировать полную трехмерность – сидя за компьютером, вы сможете услышать позади себя треск пожарищ, а впереди – свист летящих стрел.

Разработчики припасли немало интересного и для сетевой игры. Тщательно разработанная система рейтингов и турниров. В течение партии игроки смогут заключать и рвать альянсы, а также возводить на картах сооружения – в частности, укреплять замок. Таким образом, **Myth** постепенно отходит от концепции чистого wargame без какого бы то ни было строительства. Для многопользовательского режима созданы новые карты и несколько новых типов игры, в том числе Assassin и Choke the Chiken.

OMIKRON

Разработчик	**Quantic Dream**
Издатель	**Eidos**
Выход	**октябрь 1998**
Жанр	**3D-action/adventure**

Трехмерный экшен должен иметь сюжет... Неясно, кому пришло это в голову, но каждый разработчик игр подобного жанра считает своим священным долгом добавить в свое творение элементы adventure и нелинейный – а как же! – сюжет.

Каждый умеет обещать. Компания *Quantic Dream* решила не сотрясать воздух пустыми словами, взяла да и выложила на своем сайте огромную фантастико-фэнтезийную сагу, которая укладывается – ни много ни мало – в одиннадцать листов печатного текста, и это без всякой технической информации и чего бы то ни было в том же духе – чистый сюжет.

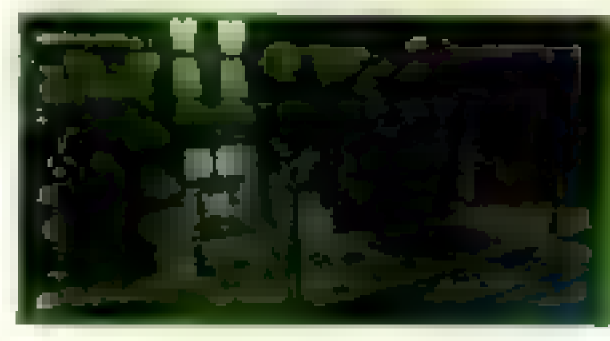


Потрясает, завораживает, не дает вздохнуть. Сперва – количеством. Потом – качеством. Поверьте, это не игра слов. С первых же страниц история захватывает, и вопрос о том, станешь ли ты играть в **Omikron**, уже не стоит.

Сюжет настолько великолепен, что его даже не хочется пересказывать – любое переложение огрубляет и опошляет произведение искусства. Положим, я расскажу вам об огромных городах, отрезанных куполами от окружающей вселенной, о древнем демоне, которого заключили в золотую клетку, да спустя много лет выкопали по неосторожности, о великом герое и его мече – что с того? Это надо читать, в это надо играть.

А играть действительно надо.

После прочтения остается некоторый испуг, который не пройдет до глубокой осени. А вдруг испортят такую задумку? Если не справятся? Будет очень, очень обидно.



А за захватывающим сюжетом следует информация о самой игре. Даже не трехмерный экшен, а трехмерная аркада, переходящая в настоящий файтинг, который разработчики не стыдятся сравнивать с **Tekken 2**. Графический движок, один из лучших в настоящее время. Широкое использование Motion Capture. Множество оригинальных идей.

Просчитать заранее все возможные действия игрока невозможно – сколько не предусматривай вариации, все равно мы с вами сочиним такое, что и не снилось разработчикам. Поэтому создатели решили позволить игре самой генерировать на ходу ответные реакции на любые наши действия, что вроде бы должно обеспечить для нас полную свободу.

Когда вас убьют, можно не перезагружаться – рано или поздно какой-нибудь любопытный остолоп склонится над вашим телом, и ваша коварная душа переселится в него.

Игра обещает быть интересной. Но самые уверенные обещания не смогут заменить того, что можно потрогать прямо сейчас. Нам надоело убивать – мы хотим приключений. Только бы у них все получилось.



OUTCAST

Разработчик	**Infogrames**
Издатель	**Infogrames**
Выход	**лето 1998**
Жанр	**Action от третьего лица**



Главный герой игры **Outcast**, офицер армии США командор Cutter Slade, имеет в своей жизни три главные страсти. Это классическая музыка, особенно в исполнении Московского оркестра филармонии, изучение мировой истории и хорошая водка.

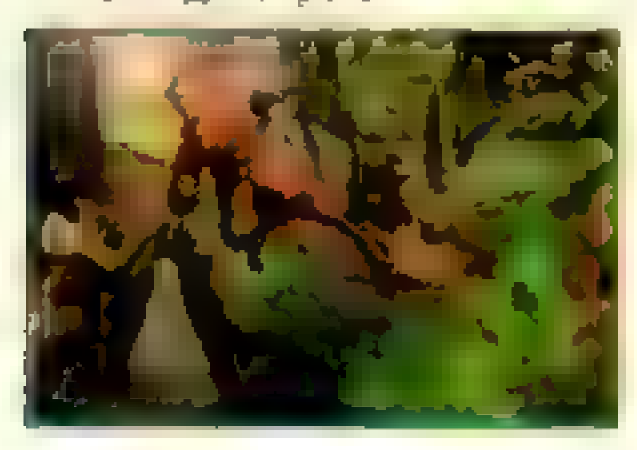
События разворачиваются в параллельной реальности – одной из тех, существование которых математически доказал профессор William Kauffman еще в 1998 году. Его исследования привлекли внимание крупного специалиста в области квантовой физики, профессора Anthony Xue, работавшего под эгидой Пентагона. Директор отдела секретных исследований армии США принял решение о спонсировании разработок в этой области с целью исследования параллельных пространств.

В 2003 году, на секретной базе P7, расположенной в районе Северного Полюса, начались экс-

перименты по пересылке объектов. Вычисления ученых были точными, и некоторое время все шло прекрасно. Но всего предусмотреть не удалось. Мощный взрыв потряс лабораторию, и на ее месте образовалась огромная черная дыра, которая, медленно разрастаясь, грозила поглотить всю планету.

Тут-то на сцене и появляется любитель водки и классической музыки. Вместе с двумя незадачливыми учеными, а также доктором Sonia Wolfe, он отправляется на Северный Полюс, чтобы заткнуть черную дыру и спасти человечество.

Так начинается их долгое путешествие по обширным и разнообразным мирам, которое может отнять у игроков множество свободного времени. Трехмерная анимация основывается на motion capture, поэтому все движения персонажей будут естественными. Но не только движения — по словам разработчиков, **Outcast** является первой игрой, в основу которой положена концепция «поведенческой достоверности». Она состоит в том, чтобы действия компьютерных противников были внутренне закономерными и понятными для игрока.



В игре будет использована специально разработанная технология искусственного интеллекта GAIA. Это позволит отойти от изрядно надоевшей всем системы боев, когда тупой, но сильный и/или многочисленный враг ведет на игрока прямое наступление. Поединки в **Outcast** разработчики с гордостью называют симуляцией стратегического боя.

Движение камеры, показывающей действия главного героя, должны напомнить нам технику съемок лучших голливудских боевиков, а Московский симфонический оркестр действительно исполнит музыку к игре.

SHADOW MAN

Разработчик Acclaim
Издатель Acclaim
Выход конец 1998
Жанр 3D-боевик

Странную жизнь ведет Майк Леруа. Он и бывший преподаватель английской литературы, ставший нью-орлеанским киллером, и Человек-Тень (Shadow Man), тайный воин-раб жрицы культа вуду и единственная надежда человечества на предмет спасения от грядущего всемирного восстания мертвецов... Еще у него есть дружок — мелкий гномик, временами превращающийся в змею с человеческой головой.

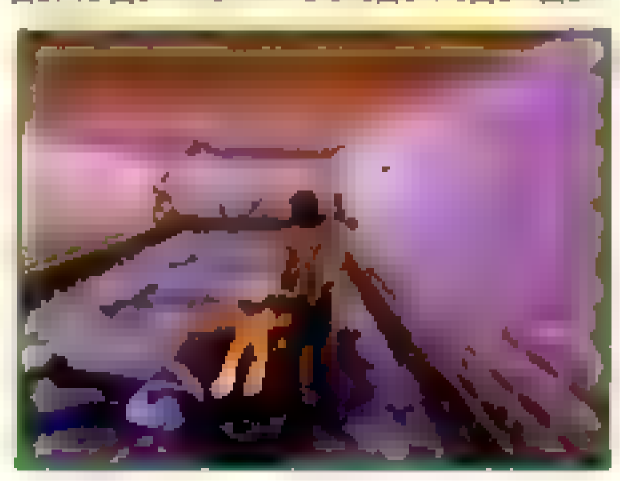


Игра же **Shadow Man** есть самая обыкновенная 3D-стрелялка с видом от третьего лица с квестовым сюжетом. Игроману предстоит побывать в роли как Майка, так и его полуживого альтер-эго.

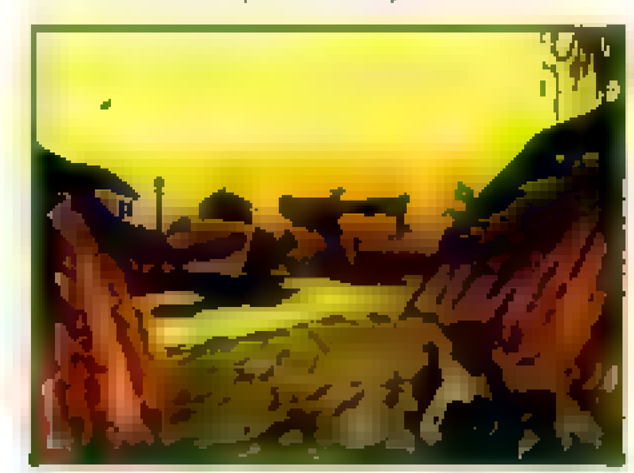
Игра начинается со сна Майка, в котором он видит, как мамаша Нетти, колдунья вуду, создает из него неупокоившегося воина, имплантировав ему в грудную клетку маску Тени. Таким образом она собирается защитить мир от грядущего наезда мертвецов.

Играя за Майка, игроманам предстоит остановить группу казненных серийных убийц, которые по идее и должны начать Апокалипсис. Главная задача — найти убежище нечисти (Asylum) и предотвратить открытие дверей из царства мертвых в наш мир. Сам же Майк сможет путешествовать туда-сюда посредством плюшевого медведя — артефакта, принадлежавшего его убитому брату.

Модель Майка Леруа, как и модели других персонажей, была создана с помощью фирменного ноу-хау *Acclaim* — системы Motion Capture. Для того чтобы придать моделям большую реалистичность, используется технология Softskin, сглаживающая все стыки между полигонами и передающая даже движения складок одежды.



Набор движений Майка необыкновенно широк: от ударов с разворота до хождения на цыпочках. Он одинаково хорошо владеет обеими своими руками, поэтому может держать и использовать сразу два предмета (например, Майк может одновременно открывать дверь ключом и стрелять во врага или просто стрелять с двух рук). На вооружении у киллера будет весь спектр современного огнестрельного оружия плюс вся магия страны мертвых.

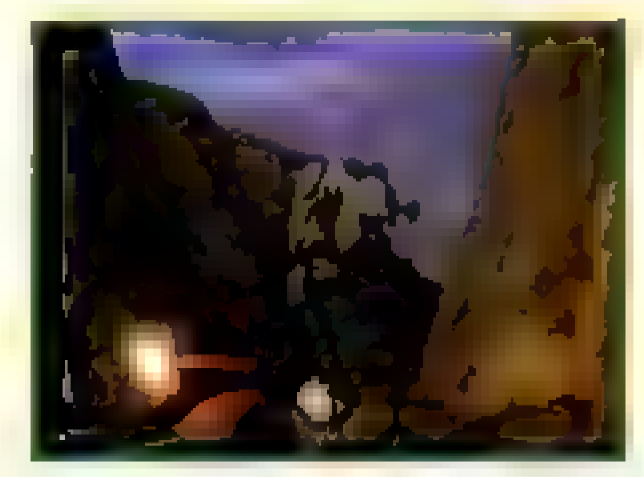


Попав наконец к мамаше Нетти, Майк принимает форму воина-зомби и попадает в мир мертвых, являющийся совершенно другой реальностью, где привычные предметы имеют другой, психоделический вид. Здесь прекращается линейность игры, и весь игровой мир превращается в одно общее пространство, различные части которого открываются Майку лишь после выполнения каких-либо мелких побочных заданий.

Таковы первые представления об игре, которая благодаря своей потрясающей графике, нелинейности и закрученности сюжета и стильности может вполне быть принята как потенциальный **Tomb Raider**-киллер.

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Разработчик Lucas Arts
Издатель Lucas Arts
Выход лето-осень 1998
Жанр стратегия в реальном времени



После **Rebellion**, широкомасштабной космической стратегии в реальном времени, компания *LucasArts* вплотную приступила к осуществлению нового проекта, на этот раз в добрых традициях **C&C**. Игра будет состоять из классического набора миссий, которые для разнообразия объединены в главы — по три штуки в среднем. Чтобы победить, придется

выстраивать базы, захватывать и уничтожать отдельно взятые объекты и юниты врага, имеющие стратегическое значение, а также проводить полную аннигиляцию противника. Предполагаются так же миссии, носящие оборонительный характер: будет необходимо удерживать наступление противника с тем, чтобы ваши основные силы смогли отойти на безопасные рубежи. Игрок получит возможность руководить различными аспектами военных действий, включающих сбор ресурсов (этот процесс будет разниться в зависимости от планеты, на которой происходит действие), производство боевых юнитов и руководство ими в бою. Несложно догадаться, что на выбор предложены две стороны — Повстанческий Альянс и Галактическая Империя.



Но отсутствие значимых нововведений в игровом процессе не может разочаровать многочисленных поклонников вселенной **Star Wars**, которые со сладким замиранием сердца готовятся увидеть своих любимых героев в новой обстановке. Разработчики задействовали свыше ста персонажей, а также различные виды боевых машин и роботов, строения. Неизвестно, правда, появятся ли в игре, скажем, Хэн Соло и Дарт Вейдер в качестве уникальных особенно мощных юнитов (подобно Тане в **Red Alert**), или же встреча с ними ограничится неинтерактивными вставками.

В качестве наземных сил выступят как люди (солдаты повстанцев и имперские штурмовики), так и различные типы боевых дроидов. Что касается техники, то мы опять встретимся с шагающими роботами AT-AT и AT-ST walkers, космическими кораблями Y-Wings и TIE-bombers. В то же время геймейкеры разработали и ряд абсолютно новых средств уничтожения, которые дополнят летопись **Star Wars**. Это относится к танкам, ракетным установкам и военным транспортникам.

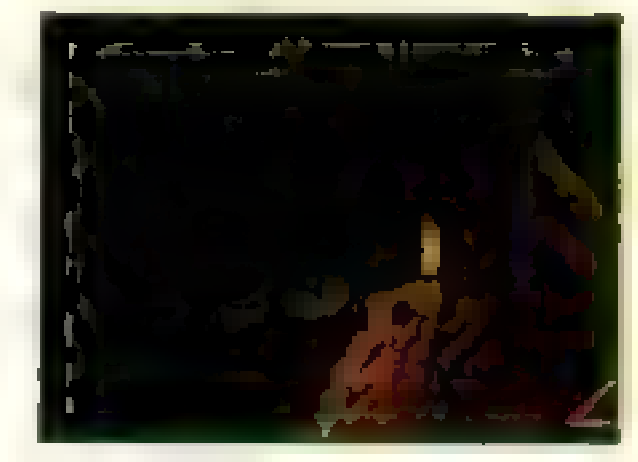
Во временном плане события игры охватывают всю панораму кинотрилогии. Они начинаются незадолго до разрушения планеты Alderaan (**«Звездные войны: Новая надежда»**), продолжаются во времена **«Империя наносит ответный удар»** и достигают кульминационного момента в драматической финальной битве, показанной в **«Возвращении Джедая»**. Самым захватывающим из наземных боев, конечно же, станет стратегическое отступление сил Повстанческого Альянса под натиском войск Империи — знаменитая битва при Hoth.

Действие каждой из «глав» будет происходить в разных мирах — как знакомых нам по фильмам, так и вновь придуманным. Игроку предстоит действовать в непроходимых тропических лесах Yavin 4 и опаленных лучами неземного светила пустынях Tatooine. Заросшие травами равнины Corellia, плодородные поля Kessel, неприветливая полярная шапка Coruscant станут аренами боевых действий и позволят нам взглянуть на знакомые ландшафты под иным углом зрения.

Используя новейшие технологии по созданию трехмерной графики, разработчики собираются установить новый стандарт для стратегий в реальном времени. Плавающая камера сможет наклоняться и вращаться, что позволит игроку в полной мере оценить и использовать возможности 3D мира. За красоту придется платить — **Force Commander** требует наличия акселератора. Требует, а не поддерживает — уловили разницу?

THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT

Разработчик	**Larian Studios**
Издатель	**Attic Software**
Выход	**конец 1998**
Жанр	**RPG**



Перед нами еще одна крупномасштабная ролевая игра с несколькими персонажами. Только год назад интерес к подобным проектам был незначительным, и самые известные представители жанра ориентировались на прохождение сольной игры силами одного персонажа (**Daggerfall, Fallout, Diablo**). Теперь геймейкеры вновь возвращаются к партиям приключенцев, как это было в далекий уже золотой век RPG. Ближайшими конкурентами, таким образом, станут **Baldur's Gate** и **Hexplore**.

В **The Lady, The Mage and The Knight** будет три персонажа, в строгом соответствии с названием.

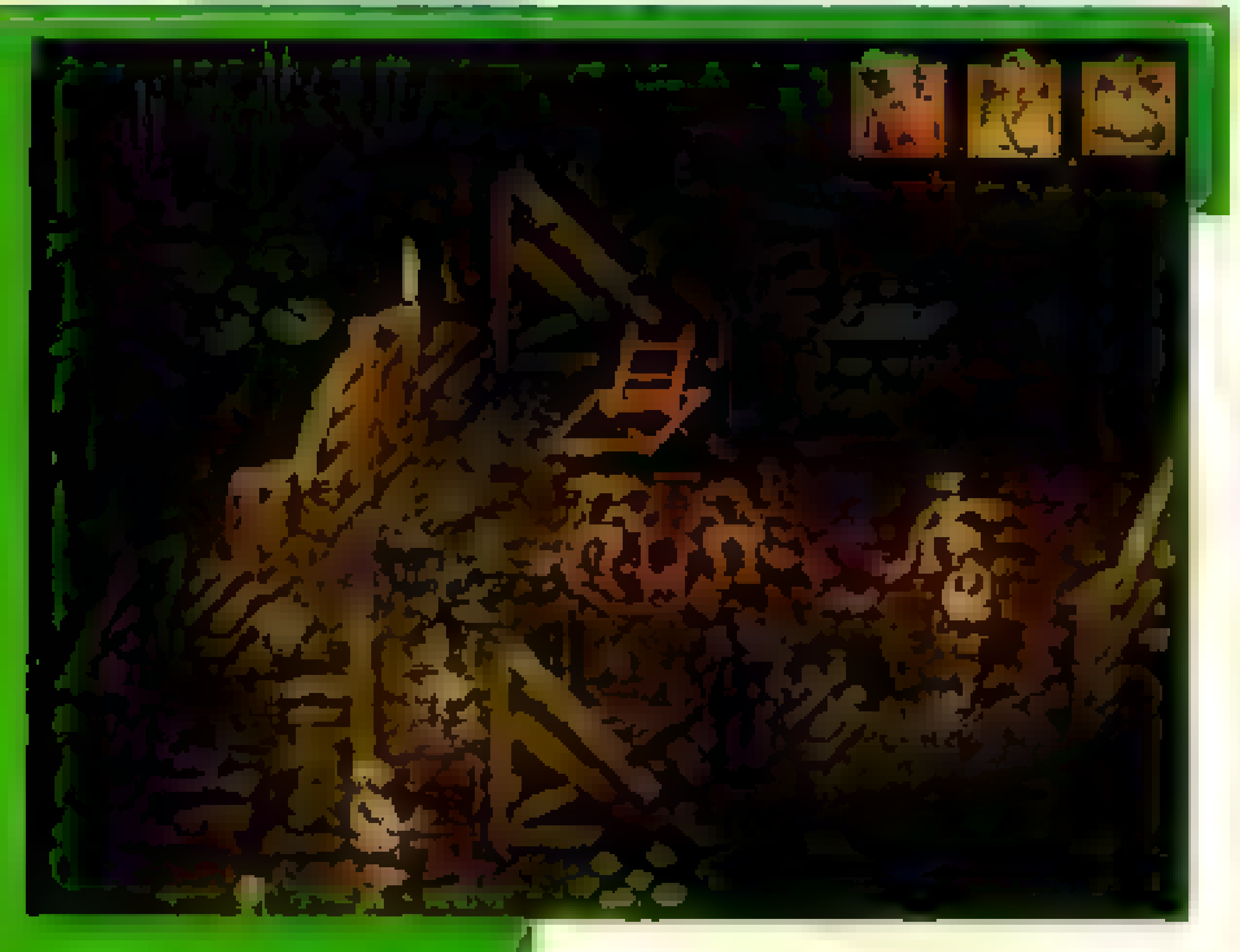


Несмотря на это, бои в игре происходят в реальном времени. Еще совсем недавно подобное казалось немыслимым, поскольку считалось, что игрок не в состоянии адекватно управлять несколькими героями одновременно. Необходимость быстро реагировать на действия многочисленных противников обычно не позволяет использовать все преимущества ролевой игры — сложную систему магии, амулеты, вовремя прикрывать магов и лучников мечниками. Пошаговый режим казался всем предпочтительнее. Тем не менее разработчики уверены, что сложности вызваны не принципиальной невозможностью управлять в реальном времени партией персонажей, а всего лишь недостаточной проработкой игрового процесса. Если их старания увенчаются успехом, перед нами, возможно, предстанет новый стандарт в создании RPG.

Геймейкеры обещают не только наделить компьютерных персонажей продвинутым интеллектом, но и позволить им жить независимой от игрока жизнью. Она должна стать настолько реальной, что монстры будут вынуждены даже изредка ходить в туалет. Указанное обстоятельство повергло поклонников жанра в панику, поскольку они вообразили, что придется в этом плане заботиться и о всех трех приключенцах, но, к счастью, до этого не дошло. Обитатели мира **The Lady,**

The Mage and The Knight могут делать много такого, что нет никакой необходимости повторять игроку – бытовые детали добавлены для достижения большего реализма. Не придется и бесконечно кормить прожорливых героев. Хотя возможность перекусить в игре предусмотрена, но используется только для восстановления хит пойнтов.

Издателем игры выступила *Attic Software*, создатель трех частей **Realms of Arkania**. Тем не менее неверно рассматривать ее как четвертый эпизод саги, поскольку



она создается независимым коллективом авторов, а *Attic* осуществляет лишь общее руководство. Что же касается *Larian Studios*, то эта бельгийская компания (в которую входит и несколько российских геймейкеров) была основана специально для создания данной игры, и их предыдущий проект (**LedWars**) имел своей целью лишь заинтересовать будущего публикатора **LMK**.

Подробности сюжета держатся в строжайшем секрете, несмотря на то, что работы уже близятся к концу. Это неудивительно – в условиях вновь проснувшегося интереса к ролевым играм никто не хочет разбрасываться свежими идеями. Разработчики лишь скромно поясняют, что история ничем не уступает трем частям «**Аркании**».

Неожиданности ждут и в сетевом режиме, здесь обещаны возможности, которых не предоставляет ни одна другая РПГ, но подробности опять-таки умалчиваются, чтобы не перехватили конкуренты. Радующая глаз, хотя и немного мрачноватая, графика, приветствует наличие в вашем компьютере MMX, но неплохо будет выглядеть и без нее.

THE WHEEL OF TIME

Разработчик Legend Entertainment
Издатель GT Interactive
Выход осень 1998
Жанр 3D от первого лица/приключение



Сюжет **Wheel of Time** основывается на одноименной саге Роберта Джордана, являющейся, по оценкам знатоков, лучшим, что было создано после **Lord of the Rings** Толкиена. Как можно догадаться из названия игры, при повороте некоего Колеса происходят перемещения во времени, причем с учетом теории параллельных миров, т. е. при движении в прошлое нельзя попасть обратно в ту точку, из которой вы прибыли. Игра будет представлена на E3 в Атланте, а до того времени подробности сюжета держатся в секрете.

Wheel of Time будет использовать широко разрекламированный движок игры **Unreal**, который *Legend Entertainment* в содружестве с *Epic MegaGames* обещала еще и доработать. Судя по всему, это будет что-то нереальное (взгляните на скриншоты). Дизайном игры занимается Glen Dahlgren, известный по работе над игрой **Death Gate**.

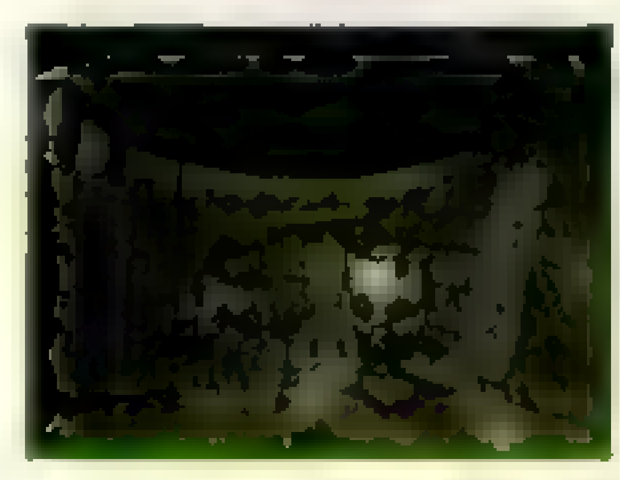
Вы сможете выбирать из четырех героев, каждый из которых является лидером одного из кланов мира, созданного Джорданом. Совсем неудивительно, что двое из этих героев сражаются на стороне добра, двое других – на стороне зла. Кроме героев в игре будут присутствовать независимые персонажи с их собственной линией поведения, зависящей от того, в каком тоне вы будете с ними общаться. Помимо этих действующих лиц по ходу игры нам будут встречаться лавочники, крестьяне и представители прочих древних (и не очень) профессий, а также монстры. Причем, в зависимости от выбранной вами стороны, монстры могут быть друзьями или врагами.

Первоначально **Wheel of Time** разрабатывалась как Multiplayer-игра, но с привлечением Dahlgren'a, который специализируется на приключенческих играх, был введен режим Single Player, хотя сам Dahlgren признает, что он несколько уступает Multiplayer'у по играбельности. По сути, игра будет содержать два различных сюжета: для многопользовательской и одиночной игры. Последняя охватывает историю борьбы кланов длительностью в несколько месяцев, а многопользовательская игра является своеобразной кульминацией указанной борьбы, и действие в этом режиме происходит на протяжении всего лишь одного дня.

В книге Джордана описывается несметное количество различного ручного и не очень оружия: мечи, луки, булавы и др. В игре его, возможно, будет несколько десятков.

THIEF: THE DARK PROJECT

Разработчик Looking Glass Studios
Издатель Looking Glass Studios
Выход ноябрь 1998
Жанр 3D-action / adventure



Компания *Looking Glass* – создатель **Ultima Underworld** и **System Shock**, и уже одно это привлекает внимание к их новому «темному» проекту. С концептуальной точки зрения он станет продолжением обеих этих игр (в особенности – второй), однако, поскольку права на создание сиквелов принадлежат компании *Origin Systems*, геймейкерам пришлось придумывать новую игровую Вселенную. Поэтому поклонники предыдущих шедевров не встретятся в новой игре со своими старыми знакомыми.

The Dark Project создается на перекрестии нескольких жанров, что уже стало визитной карточкой разработчиков. С одной стороны, в нем присутствуют некоторые элементы ролевой игры – но никак не больше. Главным героем может быть только вор, а это означает, что нам не позволят выбирать класс персонажа. Кроме того,

в игре – по крайней мере пока – отсутствуют очки опыта и возможность его постепенного роста.

В то же время **Thief** не задумывается и очередным чистым 3D-«action», как можно было бы решить, судя по скриншотам. Разработчики решительно отвергают возможность классифицировать их произведение как клон **Quake**, ехидно замечая, что некогда и **System Shock** пытались называть клоном **DOOM**'а. Однако стоило игроманам немного познакомиться с новой игрой, как все упреки в подражании исчезли сами собой.

В условиях бесконечного механического смешения жанров *Looking Glass* обещает представить нечто особенное, игру, которую нельзя препарировать и указать, откуда взяты те или иные ее составляющие. Если у **The Dark Project** и существовали какие-то предшественники, то не в мире компьютерных игр. Скорее, речь может идти о старой детской игре в полицейских и воров. На этот раз – с применением магии, заложенной в стрелах и ловушках, вместо полицейских будут выступать ужасные монстры, а в конце концов опять-таки придется спасать мир.



Тем, кто как в экшене, так и в ролевой игре чаще всего встречал противника лицом к лицу, в данном случае предстоит кардинально сменить тактику. Главный герой будет красться по коридорам, взбираться на стены, шарить в карманах у скучающих полицейских, нырять в акведуки и устраивать диверсии. Вместо того, чтобы обрушить на врага удар меча, огненный шар или очередь из автомата, мы будем осторожно гасить лампы и быстро пробегать мимо стражи, воспользовавшись наступившей темноте ее замешательством. А на тот случай, когда кто-либо постарается проделать подобный трюк с нами, станем ориентироваться по слуху.

Игра будет состоять из более чем двадцати уровней, среди которых – и заброшенная церковь, и канализационные туннели, и даже Вымерший Город Древних.

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Разработчик	**Blizzard Entertainment**
Издатель	**Blizzard Entertainment**
Выход	**осень 1998**
Жанр	**приключение**



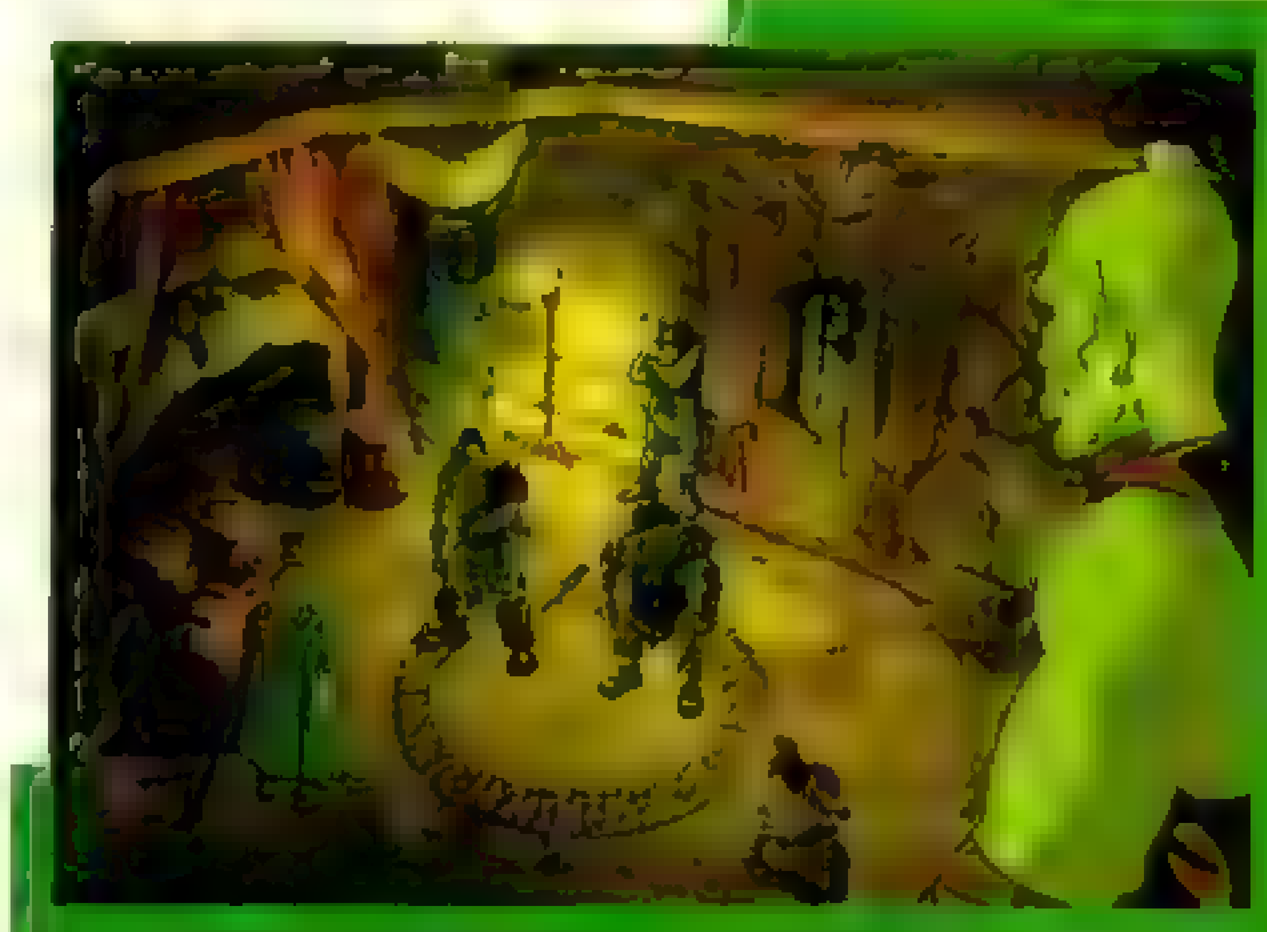
Не могу удержаться, чтобы не сказать: из-под пера *Blizzard* выходят если не шедевры, то очень и очень хорошие игры. На этот раз фирма решила попробовать сделать игру в новом для себя жанре – жанре приключений.

Своей сюжетной линией **Lord of the Clans** является прямым продолжением серии **Warcraft 1** и **2** и, скорее всего, предваряет собой очередную часть **Warcraft**, наверное, третью. В последней части саги (**Beyond the Dark Portal**) люди прогнали орков с земли обетованной и уничтожили ворота в Azeroth, мир орков. Плюс к этому разграбили их родину, Dranor. Теперь, с угрозой нового вторжения орков, союз между людьми, эльфами, карликами и гномами ослабел. Члены союза предоставляют оркам, живущим на его окраинах, небольшую степень свободы, никак не влияющую на безопасность союзников. Некоторые кланы орков даже заключают договора с племенами союза, предавая тем самым своих братьев.

В игре вы выступите в роли Thrall'а, орка-младенца, оставленного на поле битвы и найденного человеком, лейтенантом Blackmore'ом. Вы выросли в неволе в человеческом племени, что сделало вас более хитрым и интеллектуально развитым, чем средний орк. И как сын Durotan'а, бывшего вождя клана Frost Wolf, вы имеете все шансы стать лидером орды и Лордом кланов.

В **Warcraft Adventures**, в отличие от предыдущих игр, орки не будут выглядеть такими уж злыми и дикими. Здесь они имеют сложную культуру, в которую внедрен шаманизм и связь с землей. В качестве лидера кланов вы должны вернуть корни культуре орков и восстановить разрушения, причиненные ей войной. В своем путешествии вы встретите старых знакомых (по **Warcraft**): Grom Hellscream, лидера клана Warsong, Kilrogg Deadeye из клана Bleeding Hollow, Drekthar, шамана клана Frost Wolf, и других.

Игра идет от третьего лица и содержит более 60 оригинальных мест в семи областях Azeroth'а, интенсивный Gamep ay, полный загадок и активного общения героя с окружающими персонажами, более 70 анимированных действующих лиц, многие из которых, как уже было сказано, известны





по **Warcraft**, более 40 тысяч кадров анимации качества мультипликационного фильма, созданных бригадой из 50 художников, а также голоса голливудских звезд Clancy Brown, Peter Cullen, Tony Jay и, конечно же, классическую музыку из **Warcraft**.

Раздел подготовили Руслан Маргиев, Леонид Векшин (клуб «Game Galaxy»), Денис Чекалов



АЛЛОДЫ:

РАЗРАБОТЧИК	Nival Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	1C / Buka Entertainment
ВЫХОД	апрель 1998 г.
ЖАНР	RPG + тактическая RTS
РЕЙТИНГ	[illegible]

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 100 (рекомендуется Pentium 166).
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)

PC CD ROM



В середине апреля вышли «Аллоды», столь ожидаемое отечественными любителями ролевых (и просто хороших) игр творение российской компании «Нивал». Какие идеи принесла с собой «Печать Тайны»? На мой взгляд, главное достоинство игры заключается в новом, немного непривычном взгляде на игровой процесс. Удачно совместить элементы двух таких разных жанров как ролевая игра и стратегия в реальном времени невероятно сложно, но мне кажется, что умельцам из «Нивала» это удалось. А это значит, что все мы получили особую, ни на что не похожую игру. Встречайте, «Аллоды» идут.

Повествование об истории мира «Аллодов» будет небольшим, благо про сюжетную линию написано немало... Итак, некогда прекрасный фэнтезийный мир оказался разбитым на кусочки из-за разрушительной силы попавшего в него метеорита. На этом неприятности не кончились – сохранившиеся островки земли оказались выбиты в другую реальность, в мир астрала. Вскоре эта субстанция начала разъедать то немногое, что осталось от планеты. Мудрейшие Великие маги плохо знали малоизученную сферу астрала, но, в конце концов, они нашли способ, останавливающий процесс распада. Теперь каждый остров не исчезает лишь благодаря сложному колдовству, творимому в источнике держащей их силы – в таинственных башнях магов. Однако теперь Великие стали заложниками своих островов, ибо, покинув башню, они теряли власть над своим владением. В этом мире островов, расположенных в огромном океане астрала, и начинаются приключения созданного вами персонажа и тройки его соратников. Если вы хотите узнать подробности сюжетной концепции «Аллодов», то прочтите «Официальные документы», уже имеющиеся у героя в самом начале игры.

Удачно совместить элементы двух таких разных жанров как ролевая игра и стратегия в реальном времени невероятно сложно, но мне кажется, что умельцам из «Нивала» это удалось

ОБЩИЕ НАСТАВЛЕНИЯ НАЧИНАЮЩИМ ВОЕВОДАМ

Начнем с начала всех начал. То есть с процесса создания олицетворяющего вас героя. Советую выбрать воина-мужчину с первичными способностями во владении мечом. Что касается характеристик персонажа, то их лучше не трогать – с самого начала вам предоставлен оптимальный вариант. Это вам не **«Даггерфол»**, где заранее созданные классы ничего, кроме смеха, вызвать не могли.

ОРУЖИЕ

В ходе игры из всех видов вооружения игроману потребуется только меч и луки/арбалеты. Дубины, отличаясь дешевизной, имеют посредственные показатели урона и атаки. К тому же тролли получают только половину ущерба от удара дубиной.

Даваемое копьем преимущество в обороне ничтожно мало и никак не компенсирует отрицательные стороны данного вида оружия.

Топор – сравнительно неплохой вариант, но длительный интервал между атаками несколько портит впечатление от его достоинств. Лук идеален против летающих тварей (драконов и летучих мышей) и неплох против сильных монстров-одиночек. Старайтесь, чтобы лучники сохраняли строй и не участвовали в ближнем бою.

Плюсы меча как оружия заключаются в его точности, быстроте и распространенности на Умойре. Можно выделить три типа мечей: кинжалы, мечи, двуручники. Долгий рассказ о кинжалах бесполезен: вы забудете про их существование после первых десяти миссий (а может, и раньше) ввиду их полной никчемности. Отмечу лишь, что в **«Аллодах»** маг не может пользоваться кинжалом (горячий привет **AD&D**). С двумя другими типами мечей дело обстоит не так просто. Полуторный меч оставляет свободной вторую руку, на которую можно «нацепить» щит, в то время как двуручный меч лишает вас такой возможности, при этом превосходя своего более легкого собрата общим уровнем урона.

Лично я предпочитаю иметь защиту послабее, в компенсацию получив более «вредоносную» атаку.

МАГИ И МАГИЯ

Плавно переходим к магам. Правило номер один: выньте посох из рук мага, тогда тот не будет отвлекаться на врагов, его не надо будет отводить в сторону, чтобы он лечил воинов. Да, и не забудьте залезть в опции игры, дабы поставить режим автолечения на «Часто». Впрочем, в конце игры посох с «Каменным проклятьем» лучше магу дать. Очень хорошая вещица. Так сказать, выбор профессионала. Правило номер два: маг без поддержки воина так же слаб и беспомощен, как послед-

Кирилл Шитарев

ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

нии без помощи волшебника. Составляйте связки, комбинируйте оба класса так, чтобы слабости одного персонажа компенсировались сильными сторонами другого.

Типичный пример: никудышный в бою маг прячется за спиной защищающего его воина, но в то же время подлечивает раны напарника.

Раз уж мы заговорили о магическом, то дам еще один ценный (как мне кажется) совет: не покупайте свитки и зелья. Никогда в ходе игры вы не найдете ни одного свитка — лишнее доказательство их бесполезности. Магические книги надо покупать с умом. Простите, но «Управление духом» или «Радужная молния» никак не должны стоить миллион золотых, ну не оправдывают они такую высокую цену. Можно порекомендовать покупку книги с «Огненным шаром». «Огненный вал» вы получите довольно рано. Чтобы осилить миссию «Клан драконов», желательно располагать полным набором каменных заклятий. Из водных лучшим является «Ядовитое облако» — обязательно найдите или прикупите в лавке. Сфера воздуха менее полезна, однако «Невидимость» немного подсобит в прохождении даже самых сложных этапов.

Затраты на магов заключаются лишь в покупке книжек с заклинаниями, всякие тюбетейки и одеяния им нужны как собаке пятая нога. Поверьте, если до них доберет огр, то никакая зачарованная эльфийская накидка за миллион золотых магу не поможет. Спасение ищите в быстрых ногах, в «Телепорте» и в «Каменном проклятье».

Теперь о наемниках. В прохождении специально обговаривается, когда их помощь будет критически важной для выполнения задания. Однако вопрос — брать или не брать наемников — нужно решать в каждом конкретном случае самостоятельно, я могу лишь давать общие рекомендации. Хотя плата за услуги наемников постепенно растет (как и их профессиональный уровень), она все же остается сравнительно невысокой.

МОНСТРЫ

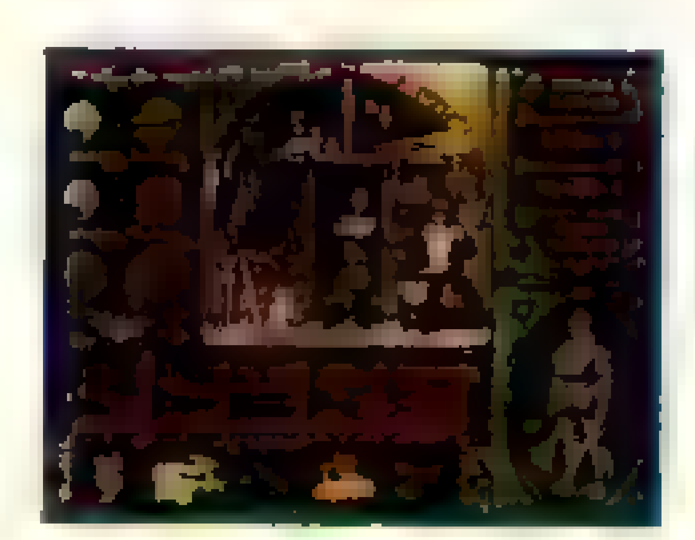
У каждой твари в мире **«Аллодов»** есть свои слабые и сильные стороны. Старайтесь узнать о них как можно раньше для того, чтобы сражения с противниками приносили радость и удовольствие. Например, все виды орков имеют нулевое сопротивление к магии огня, гоблины — к магии воздуха. Черепахи и белки очень плохо переносят водные заклятья. О борьбе с драконами расскажу попозже. Что еще? Используйте медлительность черепах, неповоротливость троллей, большой интервал между атаками у людоеда... Таких примеров — хоть отбавляй, и каждый из них поможет вам сделать еще один шажок к общей победе над Врагом.

ЛАВКА И ШКОЛА МАГИИ И ИСКУССТВА БОЯ

Во-первых, никогда не упражняйтесь в овладении навыками в Плагате. Это стоит уйму денег, а зачем вам их платить, если в течение миссии навыки улучшаются бесплатно? Очень хорошо тренироваться на тролле, особенно если тот успевает восстанавливать здоровье. Любопытная деталь — за двадцать минут беспрерывного упражнения в окаменении орка маг Фергард повысил свои способности в магии земли почти в два раза (с 53 ед. до максимума в 100 ед.). А уж про воина я и не говорю (с 68 до 96). Можете повторить мой эксперимент. О плагатской лавке разговор особый. Разнообразие всего и вся просто поражает. Как результат, выбор нового оружия (амулета, доспеха) — занятие, требующее вдумчивости и усидчивости. В этих условиях бессмертная фраза «Лучше меньше (заплатить), да лучше (вещь получить)» приобретает новый смысл. Учтите, что самая дорогая вещь не всегда является самой лучшей.

Разумеется, более дорогой материал обладает более высокими характеристиками, чем дешевый, но он в то же время он не гарантирует «крутости» произведенной из него вещи. Очень многое зависит от наложенных на предмет заклятий, т.е. есть способность материала содержать в себе заклятия (спеллы) определенной силы. Это так называемая «magic capacity», определяющая максимальную силу магии, которую чисто физически можно «засунуть» в вещь.

Зачем вам все это нужно знать? Да затем, что ваш кристаллический двуручник (самый мощный меч в игре) по определению не сможет содержать в себе «Каменное проклятие» (второе по полезности заклятие в **«Аллодах»**). Делайте выводы.



Никогда не упражняйтесь в овладении навыками в Плагате. Это стоит уйму денег, а зачем вам их платить, если в течение миссии навыки улучшаются бесплатно?

ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ

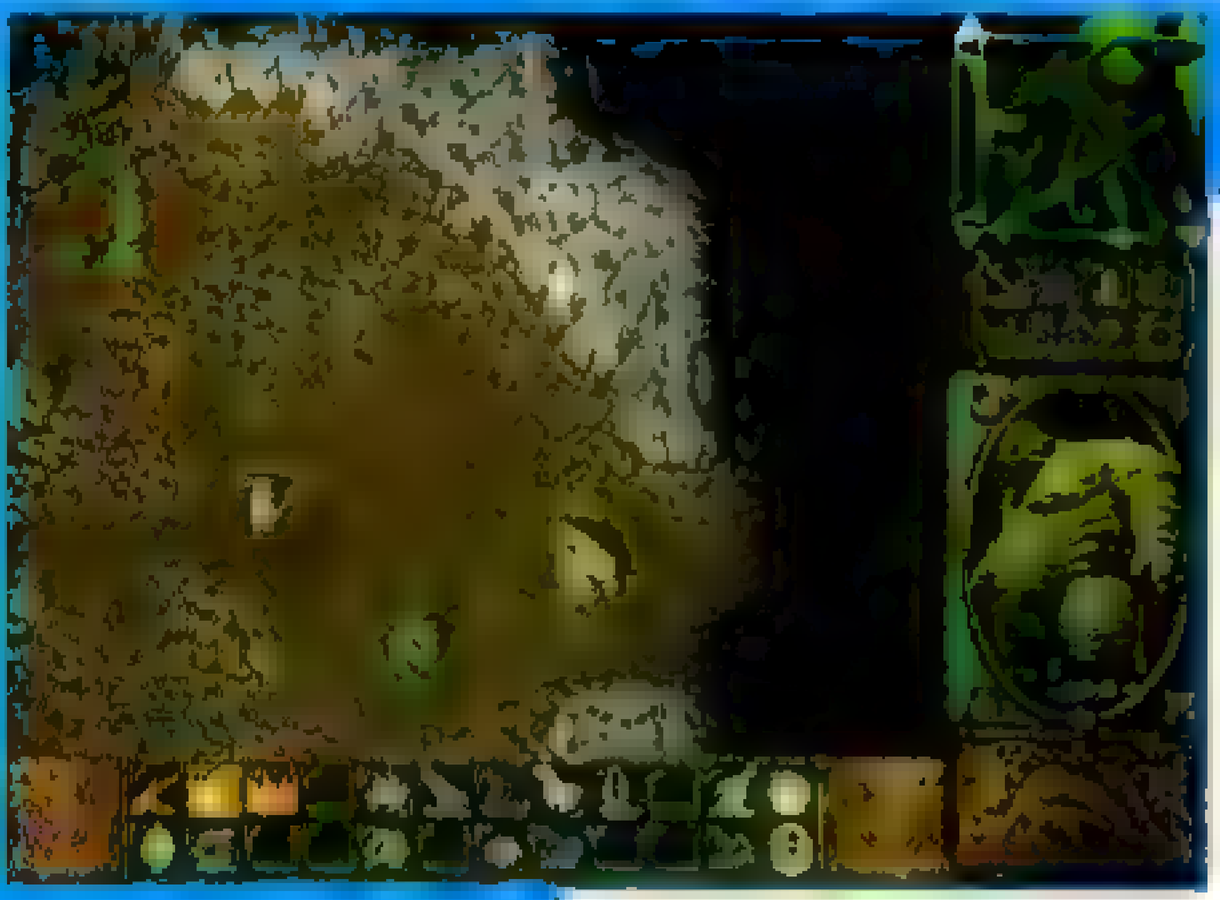
В тактическом плане можно выделить три наиболее эффективных трюка. Первый («кузнечик») заключается в том, что маг телепортируется рядом с врагом, кастует на него что-нибудь помощнее и, пока тот не опомнился, пользуется телепортом, чтобы попасть в безопасное место или исчезнуть из поля зрения противника. Тактика номер два («диверсант») — невидимый волшебник подбирается поближе к врагам, медленно выпускает на них «Ядовитое облако», быстро произносит на себе еще одно заклинание «Невидимость» и стоит да радуется, наблюдая, как медленно уми-

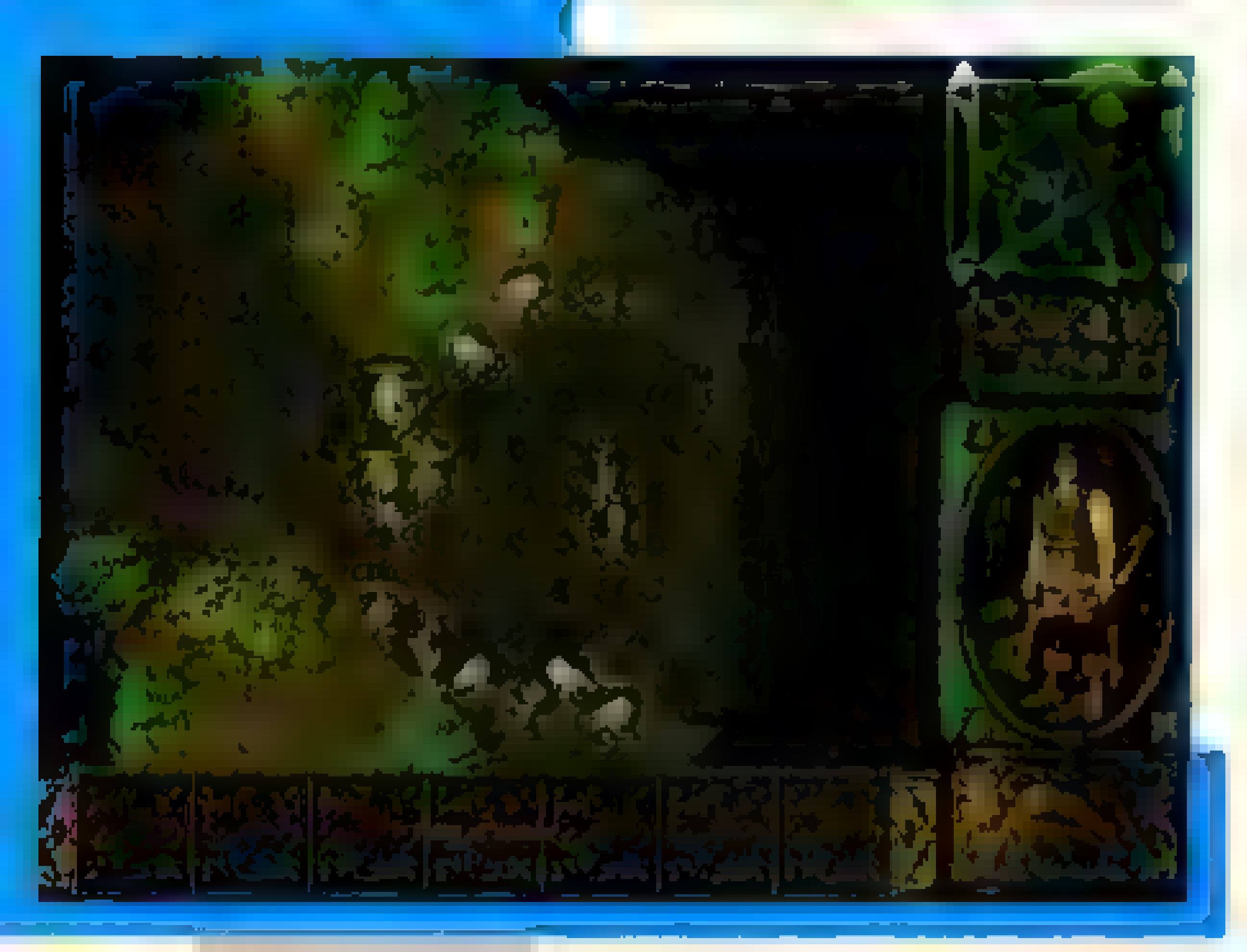






рают отравленные им противники. Для третьего трюка («удар в темноту») необходим большой обзор местности и знание «Огненного шара» или «Камнепада» то есть двух заклинании с наибольшей дистанцией. При этом обстреливаемый издалека противник до вас не достает и, зачастую не





видя мага, спокойно стоит на месте. Можно бить вслепую каким-нибудь заклятием с широким радиусом действия (с тем, чтобы обязательно «накрыть» им врагов), зная лишь примерное расположение сил противника. «Удар в темноту» в особенности ценен в последней дополнительной миссии.

Лучше всего передвигаться «в боевой готовности» (все просто — нажимаете клавишу **S** и показываете юниту, куда нужно идти). В этом режиме герои и наемники автоматически атакуют всех врагов, оказавшихся в поле зрения. Если просто послать куда-нибудь персонаж, то он будет мужественно шагать до цели, не обращая внимания на противников, их удары и свою смерть. В таких случаях как можно быстрее остановите его... Есть другой вариант «полубага». Например, вы видите, что лучница вроде бы стоит на месте. По всем правилам, во время боя она должна методично посылать стрелу за стрелой в отряд диких гоблинов. Ан нет, она просто смотрит на врагов, занимаясь ничегонеделаньем. Все правильно: лучница выполняет приказ идти, однако не может сдвинуться с места из-за перегородивших проход воинов. Радикально решит проблему только команда «стоп».

О миссиях

К каждой (за исключением первых двух) сюжетной миссии прилагается одна дополнительная. Так вот, сначала проходите дополнительную миссию, а уж ЗАТЕМ сюжетную. Получив следующее сюжетное поручение, вы лишаетесь возможности выбора предыдущей дополнительной миссии.

Учтите, что задания появляются только после разговора с определенным человеком, независимо от того, состоит он в отряде или является бедным крестьянином. После каждой миссии заглядывайте как в лавку, тренировочный центр, так и в таверну ради общения с обитающими там индивидуумами.

Иногда бывает полезно прочитать подробное разъяснение целей этапа в пункте «Задание».

И еще три совета напоследок. Катапульта бесполезна из-за своей медлительности, кроме того, файрболлы мага по всем показателям убойней ее ядер. Крупных монстров лучше всего заводить в лес, чтобы те застревали между деревьями (в слишком узких для них проходах). Третье и самое главное: сохраняйтесь всегда, сохраняйтесь везде. И никаких гвоздей. Точка.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Небольшое примечание. Сюжетные миссии обязательны для прохождения игры; в противоположность им, дополнительные задания не так важны для развития сюжетной линии и от них можно отказаться, если они покажутся вам слишком сложными.

Первая сюжетная миссия: ПОЯВЛЕНИЕ

По уже устоявшейся традиции, самая первая миссия в игре является наиболее легкой: вы должны освоиться с управлением и понять (или прочитать вышеперечисленные) основные принципы мира **«Аллодов»**.

Итак, поднимите мешок с бронзовым двуручным мечом. Аккуратно проведите героя мимо стреляющих молниями магических башен и шагайте по дороге. Маленькая стычка с двумя бандитами закончится для них очень печально. Около дома встретитесь со знахаркой — та попросит перевести ее через болота в родную деревушку. Что ж, через болота, так через болота... На развилке разберитесь с гигантскими пчелами и двигайтесь на юг. Мешочек заметили? Вот вы и счастливый обладатель скуфейки мага, берите-берите, все в хозяйстве пригодится. Возвращайтесь наверх и продолжайте путь на восток. Разделавшись с белками, выходите к мосту. Направо пойдем — в деревню попадем. Попрощавшись со знахаркой (в котомке героя появятся три лечебных зелья), пообщайтесь со Снутом, купцом в ярком плаще. Победа! Выбираем пункт «Продолжить» и идем на запад до самого конца карты. Несколько стаек пчел, парочка привидений и белки — в подарок за упорство получаем железные перчатки. И то хорошо... Победа? Еще нет, осталось найти мешочек с малым бронзовым щитом, который находится немного севернее места вашего появления. Вот теперь победа!

Вторая сюжетная миссия: ДОРОГА НА ПЛАГАТ

Еще в самом начале миссии отведите Снута куда-нибудь в безопасное место: в бою он совершенно бесполезен и годится только в качестве живой мишени. Возьмите бесхозный мешочек с луком, он понадобится в борьбе с летучими мышами. После «теплой» встречи с белками загляните на небольшой полуостров на западе: приз за убиение пчел — одеяние мага. Продолжаем наш путь, игнорируя советы опасливого Снута. Дорожка, дорожка, куда ты ведешь нас? Куда, куда — прямо в засаду бандитов. Вот вам первый серьезный бой в игре, результат — пяток убитых лучников да мертвый воин с топором. Учтите, что наемники после этой миссии все равно уйдут, так что если потеряете одного или двух, то не воспринимайте это как личную трагедию. Продолжаем путь. Нападение «старичков-лесовичков» (то бишь гоблинов) не будет особо опасным. Теперь пришел черед нанести визит вежливости в логово нелюдей. К западу от поселения ва-

ляется новый прикид — железная кираса. Шагаем вдоль края карты в обратную сторону; забейте (точнее, застреляйте) противных летучих мышей. В конце дороги Снут поблагодарит за то, что добрался целым и невредимым (не сомневайтесь, о здоровье своих охранников он скромно умолчит) и за оказанные вами услуги отвалит 500 золотых да еще подарит брошку. После выполнения миссии побродите по карте, вырежьте банду орков, несколько привидений и черепах-переростков.

ГОРОД

Зайдите в лавку, дабы продать луки и мечи орков, копья гоблинов — в общем, все ненужные вам вещи. Особых закупок делать не советую, все полезные вещи раскиданы в мешочках по всей карте. Впрочем, вопросы экипировки оставляю на ваше усмотрение. Для повышения обороноспособности воина имеет смысл прикупить недорогие обручи-щитки для рук и для ног. Заскочите в трактир, поговорите с ее постояльцами. Тут же к вам присоединится Рениеста, женщина маг. Ну, что ж в путь.

Первая доп. миссия: ЛАБИРИНТ

Пусть название миссии вас не смущает: заблудиться здесь очень сложно, по крайней мере, сама по себе карта очень небольшая. Появившись вверху карты, идите на юг, по пути умерщвляя белок и гоблинов. Найдите первого из трех заблудившихся крестьян. Упершись в конец карты, шагайте на восток, затем поверните на север. Вот и второй «наемный крестьянин». Третий бедолага будет недалеко от центральной области. Честно говоря, миссия очень легкая, прямо «праздник каждый день». Единственное, что нарушает идиллию — это зеленоватый гоблин. Утихомирьте его и найдите боевой молот и серебряный браслет.

Все! Еще одно выполненное задание. Вернувшись в город и попив пивка в таверне, отправляйтесь на новые приключения.

Третья сюжетная миссия: ЛЕКАРСТВО

Пройдите немного на юг и загляните в пещерку слева от вас с целью присвоения железного копья (чего добру зря пропадать?).

Ликвидируйте нескольких летучих мышей и нежить на кладбище, в подарок получайте эльфийский шлак мага. Сразу надевайте его на Рениесту. Продолжая гордо шагать по мостовой, перебейте гоблинов-провокаторов. Тактика прежняя — воин кидается на врагов, а стоящий неподалеку маг его периодически подлечивает. Отбиваясь от супостатов, постепенно доберитесь до моста... А теперь сюрприз! Сохраните игру, максимально сконцентрируйтесь и идите на восток от моста кончать огра. Если подойти к делу обстоятельно, то вы вырвете победу малой кровью.

Подберите оставшиеся после людоеда денежки и прихватите стальной кинжал. Когда мост будет перейден, идите на север до чумной деревни. Миссия завершена.

Вторая доп. миссия: КАРДАГАНСКИЙ ПОСТ

Покончите с гоблином, опрометчиво выскочившим вам навстречу (вот уж не повезло бедняге!). Двигайтесь на север. При приближении к каменной арке дайте воину лук для последующего отстрела летучих мышей. Что же касается белок и привидений, то их возьмут на себя ваши напарники. На западе утихомирьте трех бешеных черепах и сразитесь со старым знакомым — людоедом. Таким чудовищам не место на Аллодах. Возвращайтесь к арке и мерцающему знаку. Идите на север в гости к оркам и гоблинам. Нелюди must die, что они и сделают, конечно, не без нашей помощи. Теперь идите обратно к знаку и на северо-восток. Навалившись всем скопом, быстренько уничтожьте мага и эскорт из двух лучников. За снятый с трупа волшебника посох можно выручить неплохие деньги.

Что ж, пришла пора расправиться с первостатейными «плохишами». Не забудьте прихватить валяющийся около мельницы топор. Вражеский пост будет в нижнем углу: парочка лучников и два воина вкупе с магом. Всем оравой одолейте колдуна, а затем перебейте оставшихся супротивников.

Четвертая сюжетная миссия: СОКРОВИЩЕ

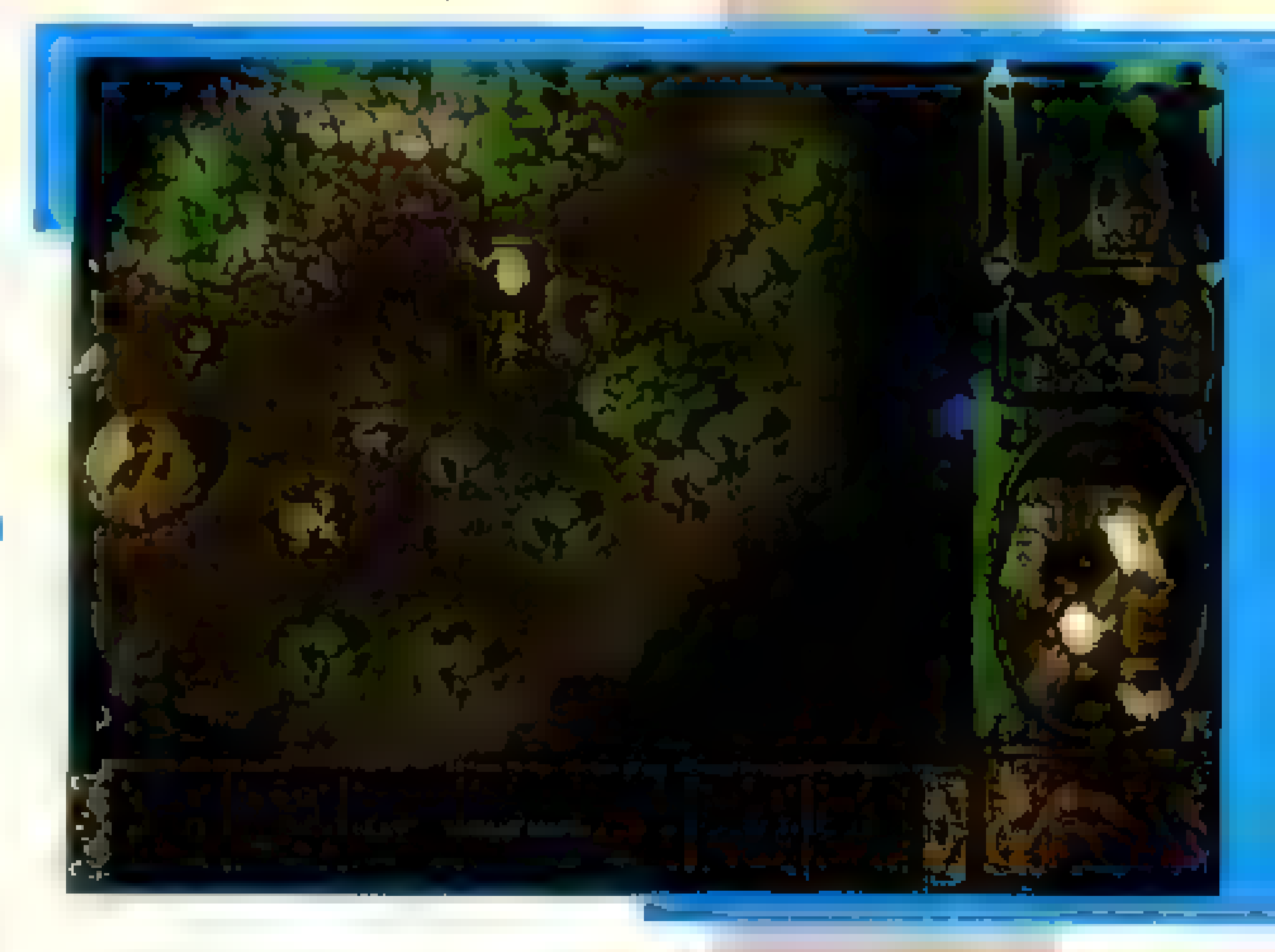
От того места, где вы появились, идите на восток. Схватка с гоблинами будет яростной, но недолгой. Берите сапоги мага. Теперь — по дороге на юг, как только появится возможность, сразу сверните налево. За убитого огра дадут две сотни золотых — мелочь, а приятно. Идите по дорожке, никуда при этом не сворачивая. Как увидите странный знак, приготовьтесь к встрече с гоблинами. Всего их будет около шести; воспользуйтесь старинным и испытанным правилом «Лучшее средство защиты — защита». Стоя на холме, «обслуживайте» нелюдей в порядке общей очереди. Когда стихнут последние предсмертные вопли гоблинов, зайдите в селение — там увидите плохо лежащий магический браслет, немного увеличивающих регенерацию маны. Продолжайте продвижение по дороге. Что за шум, а драки нет? Сейчас будет: надо помочь рыцарю справиться с нападающими орками. На коричневую особь обратите пристальное внимание. Поздравляю! Теперь ваш маленький отряд пополнился сильным и выносливым воином с приличным снаряжением. Продолжайте путь. Когда три чересчур агрессивные белки упокоятся вечным сном, сверните с дороги и направляйтесь на северо-запад. Переступив через трупы орков и пройдя через арку, обеспечьте быстрый переход броненосных черепах в мир иной. Подберите сокровище. Миссия выполнена.

Однако не торопитесь: спешка, как известно, до добра не доводит. Уничтожьте шайку разбойников, посетите деревушку гоблинов и поднимите с земли стальную кольчугу.

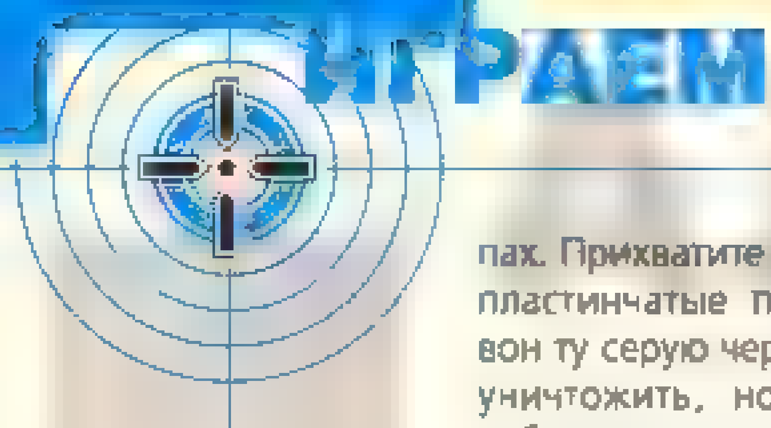
Ну, вроде все... Победа!

Третья доп. миссия: ЧЕРЕПАХА-ЛЮДОЕД

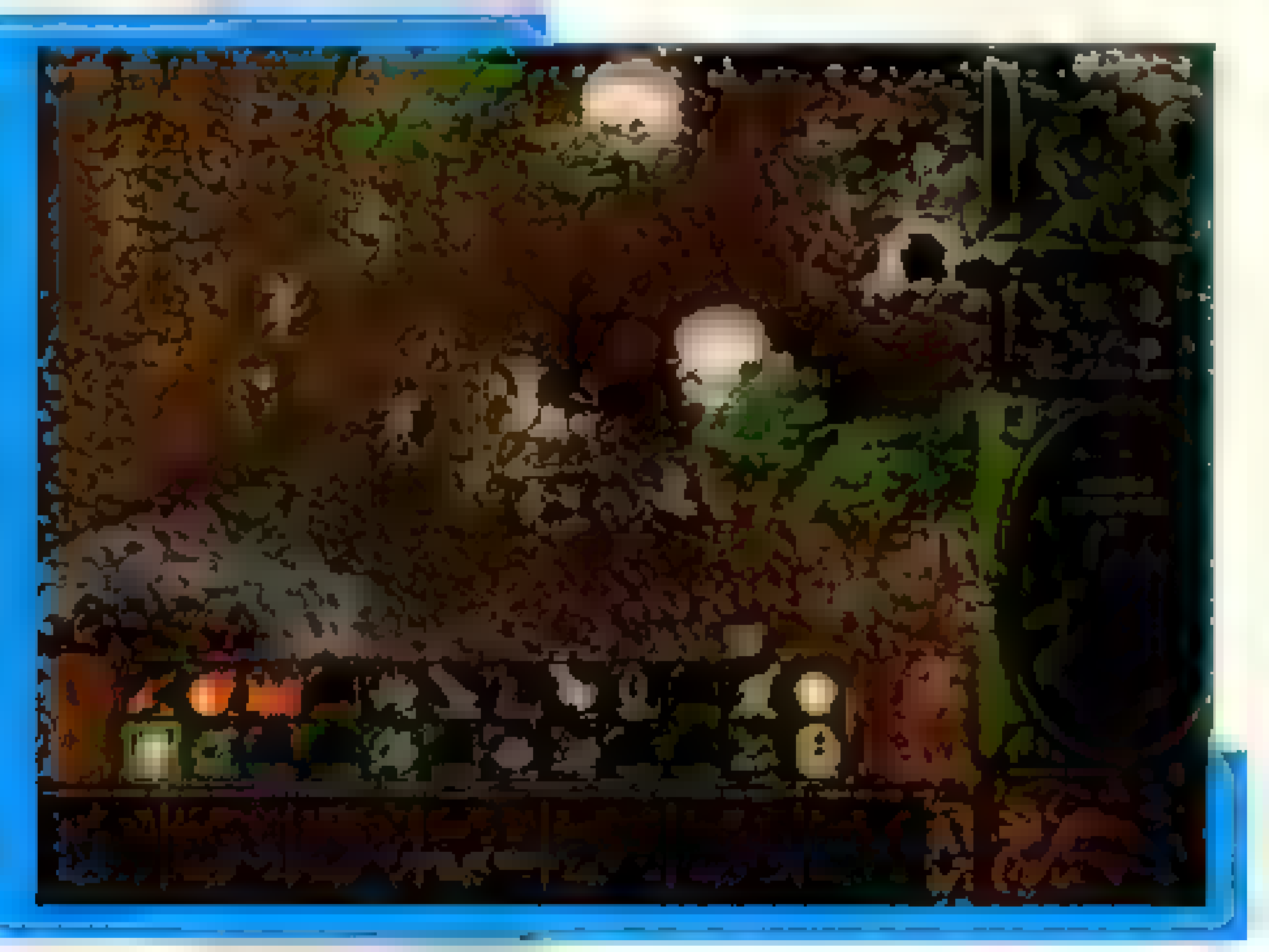
Подберите мешочек. В нем книга с заклинанием «Удача в бою» — что-что, а удача вам всегда пригодится. Идите на юг, по пути ликвидируйте четверку гигантских



черепах. Чуть-чуть не доходя до края карты, сверните направо. Выступая в качестве союзника, «чудище лесное» — огр — призвано сильно облегчить вам жизнь. Идите по болоту, истребляя чере-



пах. Прихватите с собой стальные пластинчатые перчатки. Видите вон ту серую черепаху? Ее и надо уничтожить, но, к сожалению, собственными силами вам не справиться, а людоед по болотам ходить не может. Впрочем, возможен вариант, что он все-таки пройдет через топи, но если нет,



то вам придется выманивать существо из трясины и стравливать с вашим добровольным помощником. Вот с ним-то черепахе и не совладать. Людоед сделал свое дело, людоед может умереть. Однако, если хотите, отпустите огра на все четыре стороны. В северной части болот подберите серебряный амулет

Пятая сюжетная миссия: МУДРЕЦ ХИМА

Открою маленький секрет миссия спокойно проходится даже без исследования и трети уровня. Однако желательно все-таки побродить по окрестностям, поднабираясь столь нужного героям опыта и собирая деньжата и просто полезные вещи

Итак, хотя увязавшиеся за отрядом крестьяне и расскажут вам о безопасном северо-восточном проходе, но произошедший обвал перекрыл вход в это ущелье Отойдите немного южнее и двигайтесь на восток. Порешите гоблинов, на их несчастье попавшихся героям на глаза. Как дойдете до озерка, в котором Хима «совершает омовения», направляйтесь на северо-восток. Если хотите неприятностей, постреляйте по дракону Нужный вам Хима будет стоять около пещеры неподалеку. Отправляемся на поиски приятных мелочей. От жилища Химы шагайте на восток, мимо ручных черепах и разрушенной гоблинами деревни прямо до кладбища. Теперь на запад. Вот и новый вид монстров — неповоротливый тролль. Напавший на вас экземпляр довольно слаб: здоровьем он явно не блещет и жизнь восстанавливает достаточно медленно. Адамантовый браслет отныне ваш Следуйте по горному проходу, а когда представится возможность свернуть на юг, сделайте это. Когда с лица Аллодов исчезнут трое орков, получите бронзовый осадный щит. Продолжайте шествовать по ущелью, сокрушите огра, а теперь идите на северо-восток к центру карты. Пробравшись лесами к селенью гоблинов, захватите серебряный амулет. Не забудьте помародерствовать — нелюдям их вещички уже не потребуются

Четвертая доп. миссия: ВУЛКАН

Ступайте на запад. Поднимите мешочек с деньгами в городе Мертвых. Бр-р... привидения, склепы, разрушенные дома — мрачное местечко. На севере порезвитесь в большой заварушке с участием десятка гоблинов. Колдун, которого вы должны предупредить об опасности, обнаруживается в небольшом огороженном палисаднике на северо-западе Присвойте забытый им плащ. Если есть желание поискать приключений на свою голову, найдите Моргенштерн (он же «Утренняя звезда»). Не суетитесь, никакого извержения вулкана не будет. Нас на испуг не возьмешь... Выхватите из-под носа людоедов стальные поножи и нажимайте «Победа» Да, не густо в этой миссии с вещичками, но не расстраивайтесь — в следующих заданиях вы уж точно раздобудете много различного добра

Шестая сюжетная миссия: ЛОГОВО ЛЮДОЕДОВ

Настоятельно советую нанять отряд лучниц. Затраты в 3 тысячи золотых окупятся сторицей. Чуть ли не в самом начале уровня вы будете атакованы парой зеленых огров. Приготовьтесь к встрече постройте лучниц в ряд, за ними будет стоять маг, а два воина впереди будут отвлекать злобных людоедов, пока те не будут утыканы стрелами. Однако если чувствуете, что огры слишком сильны, что бы с ним разделаться подобным образом — сделайте «ход конем» На юго-западе поищите метаморф, превращающий зеленых великанов в почти безобидных черепашек. Осторожней, в засаде на востоке вас будет поджидать еще один людоед. Видите мешочек в юго-восточном углу карты? Перед тем как поднять его с земли, обязательно сохраните игру А теперь сюрприз — глупый тролль Действительно, ему ума не надо — нелюдь очень сильна, хоть и чрезвычайно медлительна Если с умом использовать неторопливость тролля, то лучники «нашпигуют» его стрелами, превратив в гигантского дикобраза. Теперь идите на юг, придерживаясь берега реки, белки и пчелы не будут особо грозными противниками Когда доберетесь до деревни, вам дадут в помощь отряд из лучников Сильно на них не надейтесь стреляют они кое-как, но все же могут поучаствовать в битве в качестве пушечного мяса Встретив градом стрел четырех огров на мосту, добейте их в рукопашном бою. Виктория... Перейдите мост и топайте на запад. Вот вам и мешочек с магическим посохом... а вот вам еще один тролль. Опять наемники «шпигуют» монстра, пока тот гоняется за воинами. В центре карты обнаружите манок, на северо-западе от него покоится шлем из драконьей кожи

Пятая доп. миссия: ДОЛОЙ ОРКОВ!

Заметили месторасположение мага и всадников? Сначала вызволите из неволи орков мага Поставьте скорость игры на «медленно» и нападайте всадником и воинами на коричневых орков, охраняющих проход. Пока они будут сражаться с нелюдями, быстро прикажите магу выбраться из селения За сбежавшим колдуном кинется погоня. К этому моменту ваши вояки уже должны разделаться с коричневыми тварями — скомандуйте им уничтожить преследователей И вновь продолжается бой... с запада к вам пожалует еще одна банда орков. Закончив битву, загляните в селенье, чтобы взять лук из волшебного дерева Пошлите мага в северо-западный угол карты, там за горой лежат снадобья и книга с заклятием «Огненный вал». Очень приятная вещь, особенно если у мага большие познания в магии огня. Уф-ф, сейчас будет настоящая драка.. Подведите бойцов к узенькому земляному мостику на юге, поставьте поодаль магов. Всадником совершите быстрый рейд по территории противника, а погнавшихся за ним орков ведите к перешейку. Проход слишком узок, по нему может пройти только один монстр... военная хитрость понятна? Закончив, несомненно, важную работу по истреблению ор-

ков, идите к лежащим без сознания рыцарям. Вылечите их и подберите амулет. Также подлечите деревенских воинов с дубиной и лучников. Они-то и примут на себя основной удар последующей атаки орков, отряд которых находится немного севернее, около городской ратуши. Пристальное внимание уделите вожаку — орку салатового цвета. С ликвидацией последнего оккупанта цель миссии будет достигнута.

Двигайтесь в юго-западный край: за уничтожение засады коричневокожих лучников и десятка пчел получите коллекцию шлемов. Продайте их лавочнику или подарите героям.

Седьмая сюжетная миссия: ТАЙНА МОНАСТЫРЯ

Никуда не спешите, без вашего участия битва не начнется. Торопиться следует лишь после встречи с Наирой. Суть происходящего заключается в следующем: толпа воинственных монахов попадет в засаду из восьми арбалетчиков. Ударьте в тыл вражеского отряда. Отвлекая на себя часть монахов, вы дадите стрелкам возможность без потерь расправиться с их частью противников. Отправляйтесь по дороге на северо-восток карты. Постройте арбалетчиков в ряд и поочередно выманите из монастыря два отряда монахов. При правильно организованной встрече можно обойтись и без рукопашной. Королевский браслет герои не найдут, но зато задание будет считаться выполненным.

А сейчас отправляйтесь на поиски секретов, исследуя неоткрытые участки уровня. Загляните в восточный проход между горами, что неподалеку от монастыря. Сороконожку и огра пустите в расход, заберите золотой браслет. Повернитесь на восток и шагайте по длинному ущелью. Летучие мышки разбиты в пух и прах, еще один людоед уснет вечным сном, а волшебница получит заклинание «Ускорение». Около моста сверните на восток, двигаясь вдоль берега реки. Разрушить уединение мерзких тварей на островке — это святое. Что еще интересного? На один игровой экран севернее места первой стычки с монахами находится проход в небольшую долину с обитающими там привидениями светло-зеленого цвета. Около лужицы валяется бесхозная мифриловая кольчуга, а рядом найдете лук орка. Юго-восточная часть карты состоит преимущественно из болот. Ничего полезного (кроме среднентького магического лука) там не найдете. Раскрыв тайну монастыря, которая заключалась в отсутствии оной, возвращайтесь в город.

Шестая доп. миссия: УТЕРЯННЫЙ МЕЧ

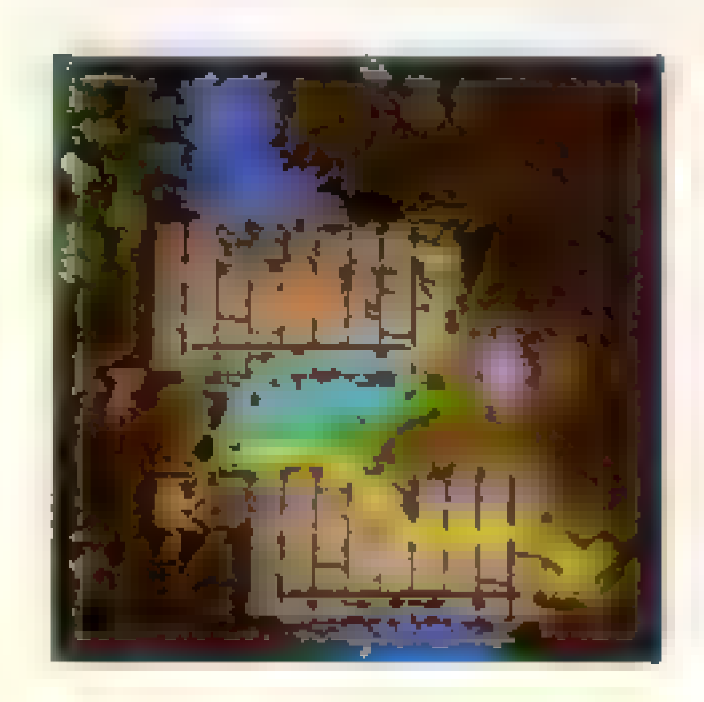
Пройдите немного на север, сверните направо, дабы полюбоваться на разрушенную деревню людоедов. Будем милосердны: пусть волшебница вылечит полуживого огра. В благодарность тот пообещает, что ни его сородичи, ни драконы вас не тронут. На севере обыщите останки незадачливых искателей приключений. В лесочке найдите вещи погибшего здесь мага. В пожитках разыщите утерянный меч — цель этой миссии. Дайте его воину и шагайте всей компанией прямиком на восток. Не доходя до моста примерно пол-экрана, пустите вперед вояку с найденным мечом. Подорвавшись на нескольких ловушках и закаменев, тот дойдет до юго-восточного угла карты. Именно тут стоит сын рыцаря в ожидании отцовского меча. Кстати, на огров нападать не советую — убьют.

Восьмая сюжетная миссия: МОГИЛА КОРОЛЯ

Встречайте бросившихся вам навстречу тварей «с распростертыми объятиями». Поосторожней, не дайте зверюшкам добраться до мага, слишком уж деликатная это личность — в открытом бою, как вам известно, долго не протянет. Поджарьте в «Огненном вале» тролля и продолжайте шагать по дороге на юг. С путающимися под ногами гоблинами поступайте соответственно, а достигнув сожженного дерева, расправьтесь с еще пятью «старичками-лесовичками». Уж эта банда вполне может составить серьезную оппозицию. Дойдите до северо-восточного угла карты, там адамантовые наручни. К западу расположен дом людоеда с двумя его обитателями. Убить сразу обоих вам вряд ли по силам, но поодиночке — это вполне реально. Продолжайте топать на запад, пока не встретите мага, балующегося различными заклятьями, и трех его приспешников. Он выдаст искателям приключений книгу с заклятием «Телепорт» для того, чтоб вы посетили могилу последнего короля.

Увеличьте скорость до супер быстрой и потелепортируйтесь Ренистой туда-сюда примерно пять минут. Развив навыки в магии астрала, продолжайте выполнение задания. На полуострове поблизости лежит плащ мага — возьмите его. В центральной части уровня порубите нежить; сильно на юг не отклоняйтесь, чтобы не связываться с двумя зелеными ограми. Побродив по болотам, на северо-западе от них обнаружите магический молот. Отсюда и телепортируйтесь на остров слева. Схватив мешок, сразу же телепортируйтесь от него как можно дальше. Не успели отскочить и побывали в ядовитом облаке? Займи





тесь самолечением, пока не пройдет эффект от яда. Полюбуйтесь на полученный посох и экипируйте им Ренингу. Теперь телепортируйтесь на большой остров на севере. Молнии из посоха помогут справиться с черепахами и привидениями. На северо-западе обнаружите склеп короля. Еще одна победа в нашей копилке. Кстати, орки, устроившие засаду около разрушенного моста, ликвидируются довольно просто. Маг, подойдя к противоположному берегу, насылает на нелюдей «Огненные валы», а те (не в силах переплыть реку) просто стоят и гибнут, гибнут и стоят. Остерегайтесь орков лучников, ведь, неровен час, пара стрел может долететь до слабой здоровьем волшебницы.

Седьмая доп. миссия: ПЛЕННИЦА МАГОВ

Довольно сложная, но очень интересная миссия. Для ее выполнения рекомендую нанять отряд всадников. Разделавшись с пчелами и привидениями на западе, приготовьтесь к бою с первым колдуном. Он поджидает вас за каменной преградой немного севернее магической башни на островке. Подожгите ему плащ — «Огненного вала» ему не пережить. Дабы убрать стену, загораживающую проход, придется сделать «финт ушами». Подойдя к пчелиному улью, маг телепортируется через горную гряду на север. От здешних белок отбейтесь молниями из посоха, в кустах возьмите мифриловую алебарду. С красными белками справьтесь, окунув их в «Ядовитое облако» — у тварей слабое сопротивление к магии воды. Нажатием на рычаг откройте проход. Кстати, в нижнем правом углу валяются перчатки из драконьей кожи. Очередная порция белок — и вы выйдете к мосту. Постарайтесь перебить нежить около сторожевых башен поочередно, не давая им навалится на отряд всем скопом. На севере вас уже поджидают пять колдунов. Совершите быстрый прорыв конниками и вводите в бой воинов. Взяв золотой амулет около магического фонтана, ступайте дальше на север. Принимайте верховного мага. Один из трех всадников окаменеет, зато другие быстро добьют мерзавца, чтобы не повадно было молниями швыряться. Все. Мои поздравления — девушка спасена.

Девятая сюжетная миссия: ЗАМОК КАРГАЛЛАС

Следуйте по северной дороге, чтобы попасть в деревню. После разговора с рыцарем направляйтесь в проход между двумя сторожевыми башнями слева. На отдаленном выступе юго-западного полуострова лежит зачарованная адамантовая кольчуга. Более-менее подготовленный отряд героев шутя справится с гоблинами, однако следите за уровнем здоровья ваших подопечных. Лекарство для окаменевшего дракона отыщется в юго-западном углу уровня, рядом с мерцающим магическим знаком. Сам Змей Горыныч обнаружится на северо-западе в компании синих летучих мышек. Когда живая вода подействует и освободившийся от чар дракон полетит на помощь защитникам крепости, бегите за ним. Под стенами Каргалласа заварится грандиозная куча-мала. Понаблюдайте, но не ввязывайтесь в схватку: «наши» и без вас победят, будьте уверены. Главное ведь не участие, а победа... Правда, существует вероятность того, что дракон всех бандитов не перебьет (ведь всякое бывает) — в этом случае придется расправляться с оставшимися врагами собственноручно. Если Горыныч с заданием справился, то приманите к нему еще один отряд разбойников на юге от вас, так же поступите и с фиолетовым людоедом на востоке. Маленький сюрприз: на участке леса между двумя реками и горами отыщется неплохой посох. Орки-охранники прилагаются...

Восьмая доп. миссия: ЗАЛОЖНИКИ

Для освобождения несчастных пленников (запертых в центральной пещере) придется покончить с полным комплектом нелюдей: ограми, троллями, орками и гоблинами. Эти твари не чета своим «нормальным», более слабым соплеменникам, и победить их в честном бою будет достаточно сложно. Стало быть, где пасует сила, там выигрывает хитрость. Пусть, вплотную подойдя к одной из четырех маленьких пещерок, волшебница кастует на запертую зверушку какой-нибудь СМП (спелл массового поражения). Учтите, что огры плохо переносят водные заклятья, а тролли чувствительны к огню. Соответственно, «Ядовитое облако» и «Огненный вал» здесь будут кстати. Телепортируйте Ренингу в одну из очищенных пещер. Тут же кастуйте телепорт, чтобы оказаться в центре уровня. Вот она какая, победа... Сожгите все четыре отряда нелюдей в проходах (те будут спокойно стоять на месте, ведь преодолеть отделяющую их от мага преграду они не смогут). Соберите мешки и мешочки, обыщите каждую пещерку. Итог: адамантовые и метеоритные браслеты, мифриловый топор и щит из волшебного дерева.



Десятая сюжетная миссия: ЗА ПЛАЩОМ

Шагайте по дороге, ведущей на юг, а когда она оборвется около озера, придерживайтесь западного края карты. Местным сороконожкам мифрил явно не по зубам. Через некоторое время крестьянин сообщит, что вы достигли деревни. Обойдите ее, чтобы ударить с южной стороны. Желательно уничтожить мага до того, как подойдут воины с дубинами — лучше всего это получится у стрелков. Следуйте за старостой, затем идите в северо-восточный угол карты. На один вражеский пост стало меньше, беглец пойман, а в отряде появился новый персонаж, маг Фергард.

Сровняйте с землей еще одно поселение разбойников на западе. Оцените удобство, когда воинов лечит не один волшебник, а сразу два. Адамантовая кираса теперь ваша. Исследуйте центральный район. Отыскав адамантовый браслет, идите громить основной лагерь бандитов в юго-восточной части карты. Северный проход охраняют шестеро, западный — раза в два больше. Вам нужны «Каменная стена» и «Огненный вал», супермедленная скорость и постоянное лечение. Без Фергарда выиграть бой практически невозможно — обязательно сходите за ним перед атакой на лагерь. Приятные сюрпризы в лагере разбойников состоят из мощного магического меча и книги с «Ядовитым туманом». Это заклятье Фергарду еще неизвестно.

Девятая доп. миссия: НОВАЯ КАТАПУЛЬТА

Спуститесь с гор. Между прочим, в северо-западном углу карты лежат вполне сносные сапоги мага. Идите на юг. Ориентир — маленькое озеро. Остановитесь возле него и решайте, что делать дальше: разорять селения гоблинов (на юге и востоке) или забрать у фиолетового тролля утреннюю звезду (на западе). Как доведется приметить несколько пчелиных ульев, сразу ступайте на северо-восток. За речкой лежат адамантовые наручи. Чтобы отбить катапульту у бандитов, придется немного поднапрячься. Организуйте правильную оборону: воины впереди, лучники по бокам, маги где-нибудь подальше. Еще один волшебный аксессуар станет вашим после инспектирования южной кромки карты. Уничтожили вторую группу бандитов? Тогда возвращайтесь в стольный град Плагат.

Одиннадцатая сюжетная миссия: РАЗБОЙНИКИ!

На мой взгляд, наиболее легкий уровень во всей игре (не считая первого, естественно). Гористая местность будет замедлять передвижение не только ваших воинов, но и врагов. Не принимайте всерьез белок, лучше сконцентрируйтесь на лучниках. Что касается четверки магов, укрепившихся на холме неподалеку от дома людоеда, то синхронные «Огненные шары» Фергарда и Ренигесты способны спалить их за три-четыре точных попадания. Побродив по уровню (благо он достаточно мал), отыщите эльфийский посох (рядом с домом, северо-восточнее жилища огра), адамантовый браслет (возле пещеры с духом) и арбалет с заключенным в нем заклинанием «Каменное проклятие» (что в юго-восточном углу карты).

Десятая доп. миссия: МАГ-ПРЕДАТЕЛЬ

Прямо пойдешь — красных белок встретишь. А в придачу и трех людоедов. Окуните узкую тропинку в несколько слоев ядовитых испарений, и это принесет вам легкую победу. Разумеется, при достаточно большой интенсивности и протяженности облаков. Экспроприировав адамантовое копье, выходим из тупика. Налево пойдешь — нескольких серьезных ребят побеспокоишь. Фиолетовый тролль кажется мощным противником, точнее, казался... Убивается тремя одновременно напавшими воинами. Самый главный «плохиш» откровенно слаб — его арсенал ограничивается заклятьями «Окаменения» да «Стандартной молнии». После скоропостижной кончины мага вам сообщат о победе. Примите к сведению: на северо-западном полуострове валяются метеоритные перчатки, а в качестве охранников там выступает все те же орки. Огнем их, огнем!

Двенадцатая сюжетная миссия: ОБЕТ БРИАНА

Перво-наперво пожалуйте в гости к гоблинам. В западном поселении нелюдей поживитесь мешочком с деньгами, поход во вторую деревню «старичков-лесовичков» (что на востоке) будет менее прибыльным, однако ваша коллекция копий там сильно пополнится. На южной развилке смело выбирайте старую и нехоженую дорогу. Походите по местности, как только увидите пещеру на востоке, готовьтесь к бою и займите стратегически выгодные позиции. Один фиолетовый людоед — грозный противник, но в закаменевшем состоянии он беззащитен. Чувствуя свое неминуемое поражение, огр призовет стаю летучих мышек и еще одного соплеменника. Да, трудно, кто спорит, однако за проявленное усердие получайте поистине царский подарок — огромной силы топор с экстрауроном огнем. Идем дальше. Оказавшись у моста, телепортируйтесь на южный остров ради модного метеоритного браслета. Забавная мышка наколдует «Темноту», парируйте «Свечением». Ваше слово, товарищ арбалет!

С охраняющими второй мост бандитами не церемоньтесь: отгородившись «Каменной стеной», используйте любимые СМП. Около третьего моста примите неравный бой с крупным отрядом разбойников с прикрытием в виде двух волшебников. Именно их постарайтесь как можно быстрее вывести из игры. Помните, что мост в **«Аллодах»** (как и в реальной жизни) — это в первую очередь ценный оборонительный пункт. Учтите, что одноглазый убийца Посланника чрезвычайно ловко орудует двуручным метеоритным топором. Тактика прежняя: применяйте «Окаменение» и бейте, бейте и «каменитe». Надо довершить начатое — ликвидируйте за



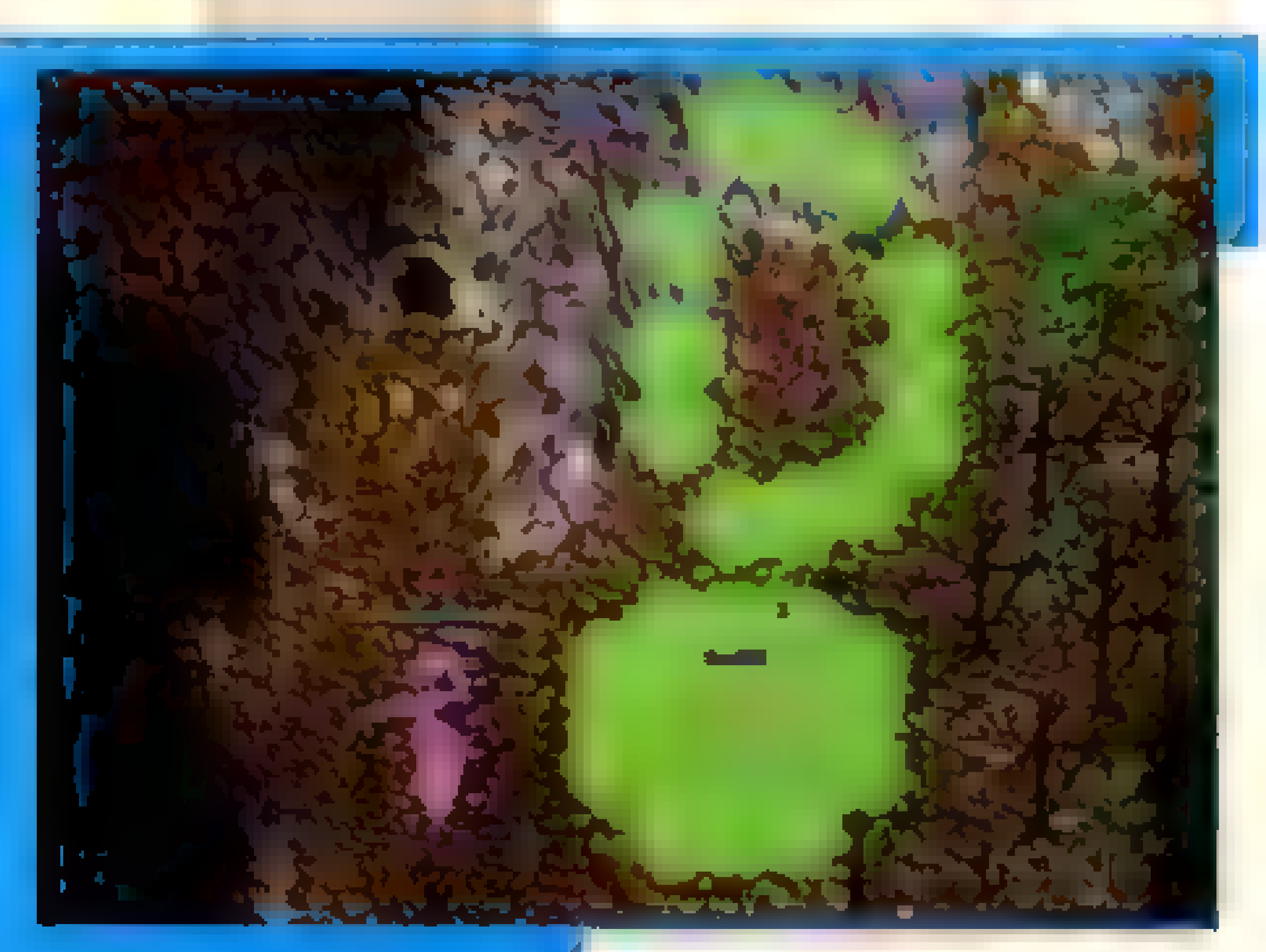




градотряд около западного моста, минуте ловушку и встречайте еще одну группу врагов. На ваше счастье, колдунов у разбойников больше нет. На востоке отберите у тролля слишком хорошую для него игрушку – метеоритные наручни. Ради чистоты эксперимента добейте остатки банды на острове.

Одиннадцатая доп. миссия: КЛАН ДРАКОНОВ

Перед миссией наймите отряд арбалетчиков: они идеально подходят как для борьбы с продвинутыми орками и гоблинами, так и для выполнения функций ПВО.



та. По всей видимости, тот одинокий тролль от долгого ничегонеделанья просто разучился передвигаться. Два, нет, три «Огненных вала» – и проход будет свободен. Теперь телепортируйтесь магом за скалы, чтобы нажать рычажок, и верните его обратно. Если у вас есть нужда куда-нибудь отойти или поговорить по телефону – отойдите или поговорите. Однако вначале выполните следующий несложный маневр. Поставьте Найру на пол-экрана южнее помогавшего вам волшебника так, чтобы она простреливала промежуток между ней (с одной стороны гор) и драконом вкупе с серыми орками (с другой). За ее здоровье не беспокойтесь, три лечащих волшебника нейтрализуют всякую опасность. Минут за пять лучница значительно увеличит навыки в стрельбе, не говоря уже о приобретении бесценного опыта. С остальными орками поступайте так: оба мага кидают «Огненные шары» или создают «Огненные стены», лучники косят наиболее прытких, а прорвавшиеся нелюди усиленно обрабатываются бойцами. При таком раскладе ни лечение, ни телепортация оркам не поможет. Взяв кольчугу в углу, уничтожьте еще несколько банд орков и гоблинов на западе от вас.

Для решительной атаки на дракона около пещеры лучше всего использовать отряд наемных арбалетчиков, Найру и обоих магов. «Каменное проклятие» будет очень эффективным, равно как и «Камнепад». Золотое правило мира **«Аллодов»** гласит: «Абсолютно все Умойрские драконы хуже всего переносят заклятья земли».

Тринадцатая сюжетная миссия: СВИТОК ТЕНСЕСА

Обязательно возьмите с собой два отряда наемников: всадников и арбалетчиков. Этап откровенно беден на мало-мальски приличные «бонусы». Разве что мифриловая алебарда (три экрана севернее места появления) да два среднеудельных адамантовых топора. Выполняя секретную операцию под кодовым названием «Дорожный патруль», ступайте на север, а затем, завидев вдали магические башни, сверните на восток. Мост, болота, вездесущие летучие мышки – ничто не предвещало грядущей опасности. Которой и не будет. Полусумасшедший маг-одиночка явно не выстоит против быстроходных конников, метких стрелков и тяжеловооруженных пеших воинов.

Зачем он на нас напал? А мог бы еще жить и жить... Теперь возвращайтесь к пресловутым башням. Внимание! Полностью разденьте Ренесту (не шутка), отнимите у нее всяческие посохи, медальоны и браслеты. Оставив в стороне обобранную до нитки волшебницу, вступайте в Круг волшебников во главе с магом Веглудом. Возле каждого бездельника поставьте по коннику или обычному воину, а в центре расположите подразделение арбалетчиков. Прекрасно! Теперь прикажите Ренесте подойти к великому Веглуду. После внезапной и стремительной схватки соберите вещички волшебников. А предательницу совсем не жаль, жаль только вложенные в ее учебу деньги. Отныне посох с «Каменным проклятием» станет неизменным спутником Ферграда – поверьте, вещица того заслуживает. Сделал дело – гуляй по карте смело.

Двенадцатая доп. миссия: ЗУБ ДРАКОНА

Охочие до денег наемники не понадобятся. В ущелье, что на западе, пятерка стрелков устроила небольшой бивуак. Они так и горят желанием бесплатно присоединится к отряду. Бесполезные против дракона и толстокожих троллей, лучники пригодятся в борьбе с гоблинами и орками. Немного севернее пчелиных ульев заприметите пещерку, а возле нее мешочек. Запомните место, вы сюда еще вернетесь. Содержимое мешка очень пригодится, учитывая тотальный дефицит в кристаллических поножах. На юго-западе выманите поодиночке трех троллей: двух фиолетовых и одного светло-коричневого. Использование «Огненного вала» вполне оправдано. Последнего, коричневого субъекта оставьте на закуску.

Критически осмотрите навыки членов партии, их способности в стрельбе и в махании мечом. Постоянно «каменя» монстра посохом, бейте его одним воином, да так, чтобы сразу не убить. В идеале процесс займет полчаса. Ре



Напавшего на деревню Горыныча собьют в два счета (невольно проникаешься уважением к здешним стрелкам). Борьба с пустынными черепахами и сороконожками есть ни что иное, как легкая разминка перед последующими сражениями. Около южных скал лежит мешок, а в мешке – никем не охраняемый двуручный меч. Что же касается прицепившегося к партии оруженосца, то проведите его в центр карты, к рыцарю. В благодарность оба решат влиться в отряд, немного увеличивая его боеспособность. Заберите эльфийские перчатки из круга камней, а вот рычаг не трогайте. Это ловушка. Можно вылечить и проводить до деревни крестьянина, а можно и не мучиться особо – все равно скупые родственники денег отвалят совсем немного. Предварительно поговорив со старичком в северо-восточном углу и получив хрустальный шар, найдите в пустыне лампу с духом (или это такой джин?). Теперь маг поможет с уничтожением преграды на мосту. Тупость троллей общеизвестна, но загадочное поведение их собрата не лезет ни в какие воро-

зультат: стопроцентный скилл в сфере земли и существенная (да же ОЧЕНЬ существенная) бесплатная тренировка воинских искусств. Пришла пора разрушить до основания два населенных пункта нелюдей: орков (северо-восток) и гоблинов (северо-запад). Клянусь еще не найденным зубом дракона, что это будет не так уж и сложно. За проявленный героизм получайте лук за три миллиона, браслет средней паршивости и кристаллический топор. Вернувшись к пещере дракона, сразитесь с ее обитателем. После победы над Горынычем цель миссии – зуб – окажется в инвентаре Данаса. Пусть он отнесет зуб дракона магу. Полученные за выполнение миссии полтора миллиона золотых вполне пригодятся. В конце концов, это не так уж и мало. С такими деньгами и в лавку не зазорно зайти, дабы приодеть вояк во все метеоритное и кристаллическое.

Четырнадцатая сюжетная миссия: ДОРОГА К БАШНЕ

Славный этапчик с множеством «сюрпризов». Примемся за дело. Великий, могучий и хвастливый Хыхдун (забавное имечко, не правда ли?) от других троллей схожей расцветки практически ничем не отличается. Кстати, еще один великолепный случай натренировать навыки воина. А кристаллический амулет троллю все равно бы не пригодился... Дойдя до выгоревшего леса, поверните на север, при этом придерживаясь горной цепи. Зарубите себе на носу, что с тремя фиолетовыми ограми шутки плохи. Тактика «кузнечик» – единственное правильное решение. Зайдите в маленький, почти не видный за деревьями проход – и вы окажетесь в длинном каньоне. Сразитесь с драконом, затем еще с одним. Прекрасно работает следующая тактика: маг телепортируется рядом с Горынычем и начинает его «каменить», лихорадочно размахивая посохом. Проверено – тот даже пикнуть не успевает.

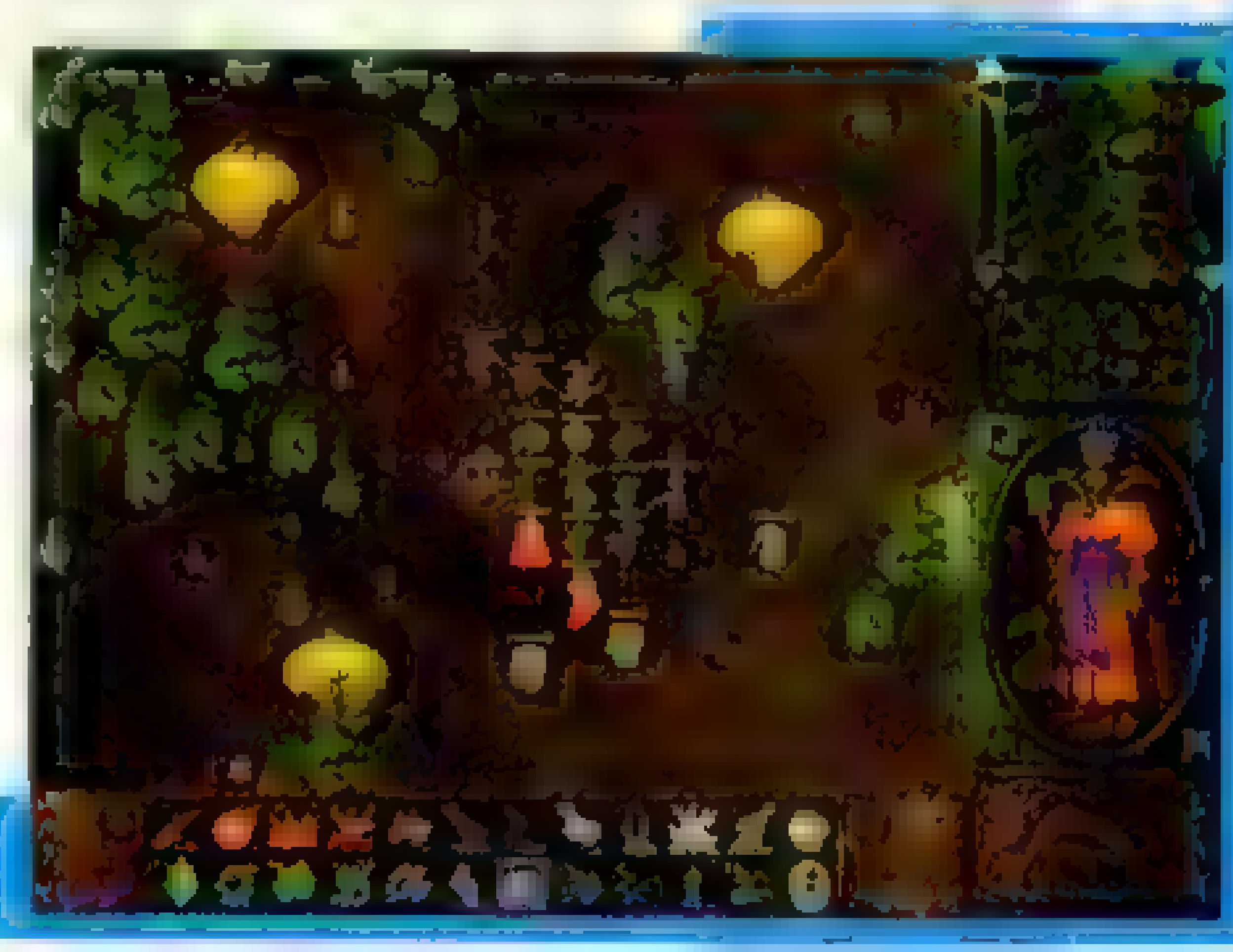
Аналогично поступите и со вторым дракошей, охраняющим пещеру и симпатичный мешочек. Про то, что в него надобно заглянуть, говорить не буду, сами догадаетесь. Третий дракон какой-то хиловатый, видно, что еще молодой-зеленый. Цель вашей прогулки по каньону есть ни что иное, как бесхозная катапульта. С горки, как известно, и видно дальше, и стрелять сподручней. Вот и стреляйте по скопившейся внизу горькуче монстров, тем раскаленные ядра придутся явно не вкусу. Введите в бой волшебника. С коричневым троллем придется повозиться: этот субъект обладает каким-то особенно сильным сопротивлением ко всем видам магии, и только объединенная мощь мага и катапульты позволит снимать у того жизни быстрее, чем он их будет восстанавливать. Теперь телепортируйтесь вниз. Когда эльф будет вылечен, вам сообщат о победе. Исследовать карту до конца или нет – решать вам, мое дело предупредить о ловушках за мостом и о магических башнях, кидающихся огненными шарами. Кстати, на вершине центральной горы находится книга с «Радужной молнией». Если еще пошарить по уровню, то вполне реально найти кристаллический топор с «Каменным проклятием» и кирасу из этого же материала.

Тринадцатая доп. миссия: ПОРТАЛ

Есть смысл в найме отряда арбалетчиков и дешевых воинов с дубинами (последние нужны для создания массовки). Впрочем, если денег много, то можно и раскошелиться по-крупному. Только оставьте про запас три миллиона для прохождения последней миссии. Существует и вариант отказа от данной дополнительной миссии – ничего хорошего она вам не даст, при всем при том являясь САМОЙ сложной миссией в **«Аллодах»**. Если хотите пройти игру «от и до» (надеюсь, таких большинство), то дерзайте. Перефразирую пословицу: терпенье и труд всех монстров в порошок сотрут.

Перво-наперво совершите ознакомительную экскурсию по угодьям орков. Как обычно, маги работают посохами, старательно соблюдая дистанцию, а воины кромсают нелюдей в открытом бою. Устроившихся около горного прохода тварей «снимите» оттуда двумя-тремя удачно поставленными «Огненными стенами». Чтобы впредь неповадно было засады устраивать... В одиночку дракона легко уничтожить, но тот, что на юго-западе, окружен крупных свитой из белок-мутантов. Жутко мешают, путаясь под ногами у воинов и постоянно отвлекая магов. Пусть один волшебник надежно держит дракона, пока весь остальной отряд разбирается с ушастыми зверюшками. Между бьющими электроразрядами статуями находится кираса лорда Сэйдена. На обратном пути примените заклятье «Камнепад» к нескольким людоедам по ту сторону гор. В логове огров встретите как зеленые (слабаки-с), синие (посильнее), так и фиолетовые (ходячие дубиномахалки) экземпляры. Посоветовать что-нибудь сверхоригинальное довольно сложно... применяйте «Ядовитое облако» в связке с «Окаменением». Переходите через северный мост.

Ко второму мосту придется продвигаться под плотным обстрелом, но ничего, вражеские лучники еще свое получат. На юге лежит еще один предмет, принадлежащий Сэйдену. Осторожно, совсем сумасшедшие белки! В северо-восточном углу увидите заколдованного лорда. Чтобы ему помочь, необходимо найти пять принадлежащих ему предметов (прямо квест какой-то, товарищи). Два уже у нас в кармане, третий – на один экран западнее. Чтобы добыть четвертый, полетать придется совсем немного. В центре уровня расположены три почерневших от гари острова – на них и лежит искомый предмет. Боя с крылатым чудищем можно избежать, в срочном порядке телепортируясь на материк. Не обольщайтесь – пятый предмет охраняется на порядок надежнее. Возвращайтесь к стрелкам противника. Наибольший эффект приносит тактика «удар в темноту». Придется повозиться, но кто говорил, что все пройдет легко и безболезненно? Заприметив длинный ряд висельников на севере, знайте, что вы на верном пути. В кустах около кромки карты обнаружится последняя, пятая деталь рыцарского костюма. За оказанные услуги оживленный рыцарь подарит фамильный меч. К слову, эта железка ничего особого из себя не представляет и в бою с Демоном вам вряд ли поможет. Меч пригодится только на текущем этапе, когда будет нужно



ПОРТАЛ является самой сложной миссией в «Аллодах». Если хотите пройти игру «от и до» (надеюсь, таких большинство), то дерзайте

К новому году создатели «Аллодов» планируют выпустить Add-on включающий в себя новые уровни и свежих монстров вкупе с новейшими заклятиями

справиться с лидерами банды, строящей портал во Внешний мир.

Пришло время подчистить концы: перебейте как можно больше охраняющих портал противников. Желательно всех, за исключением вышеупомянутых субъектов. Единственным оружием, способным пробить двухсотую броню главарей, станет презентованный Сэиденом меч. Выдвиньте вперед трех магов во главе с Скраканом вкупе с самым умелым и сильным бойцом, вооруженным заветным Кладенцом. Предварительно скастуйте на него защиту от магии воды — парочка вражеских колдунов будет развлекаться пусканием «Ядовитых облаков». А теперь в бой! «Каменуйте» обоих главарей-воинов, а если получится, то нейтрализуйте и магов. Выбранный герой бьет одного из врагов, затем второго. Приготовьтесь к тому, что каждый удар будет снимать хитов по 20–25... Удачи вам в этом неравном бою. Практика показала, что люди, с честью выдержавшие данное испытание, легко справляются с любыми недобитыми вражинами послабее. А уж убиение Демона в следующей миссии для них окажется совершенно плевым делом. Но не будем забегать вперед.



Пятнадцатая сюжетная миссия: ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

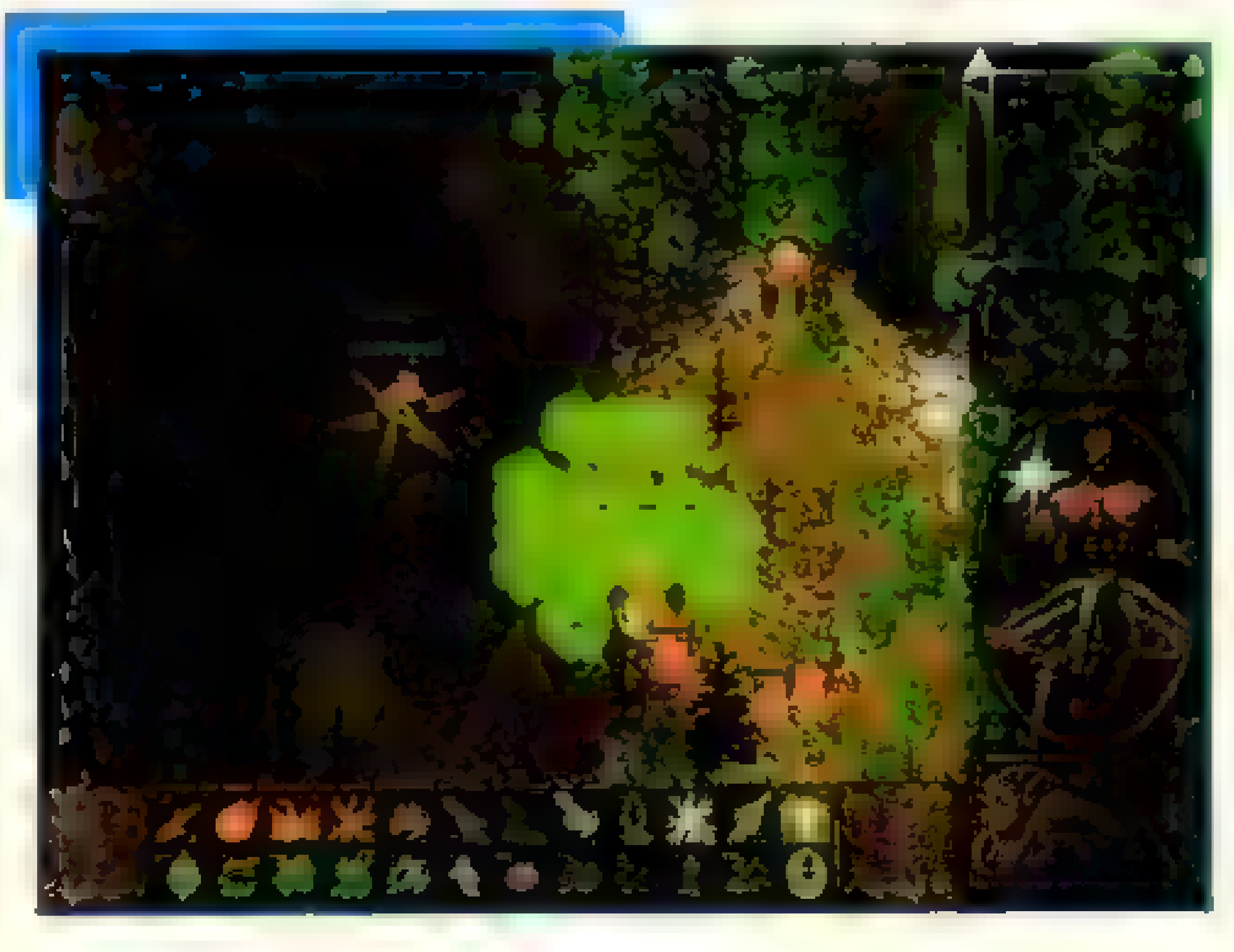
Последний бой, он трудный самый... Заидите в городскую таверну, чтобы заплатить за услуги наемных отрядов, снаряженных мечами, топорами и арбалетами. Миссия последняя, так что денег не жалейте — они вам больше не понадобятся. Цель уровня заключается в уничтожении Демона, но для этого придется **полностью** очистить уровень от его сподручных. Первым шагом станет истребление белок, устроивших засаду на восточной дороге. Их много, но воины шутя справляются с любой зверушкой с одного-двух ударов. В поселении гоблинов вас также будут ждать. Нападение банды серых нелюдей произойдет, как только вы возьмете лежащий возле костра мешочек с деньгами. Наемники возьмут на себя большую часть гоблинов, в то время как герои проидутся по вражеским тылам. В юго-восточном углу встречайте фиолетового тролля. Не убивайте монстра, пока не приготовитесь держать круговую оборону, а чтобы тот не нападал, постоянно применяйте к нему «Каменное проклятье». Расположение войск: три наемника слева от тролля, три справа, Фергард с посохом «Каменного проклятия» чуть-чуть повыше, остальные персонажи держат нижнюю часть. Лучники, Скракан и эльф располагаются прямо по центру. Покончив с троллем, принимайте четырех коричневых братков. Одного держит в своих цепких объятиях Фергард, остальных трех — пара магов. Остальное — дело техники.

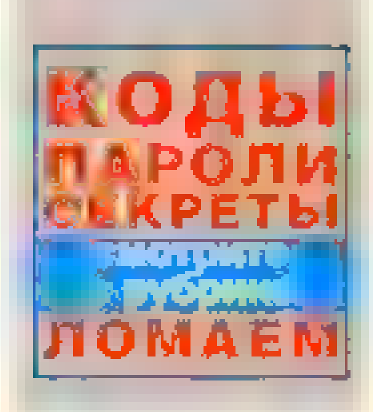
Минуйте разрушенную деревню на севере и приготовьтесь к сражению с враждебными волшебниками. Их мало, и они не в тельняшках. Лавина закованных в метеорит и кристалл наемников сметет их в мгновенье ока. На западе произойдет битва с фиолетовыми ограми. Их как раз много, но окаменевают они надолго, хитов у них мало, да и защита небольшая. Короче, раза в два слабее встреченных по дороге троллей. В северо-западной части карты обнаружится еще одна деревня монстров, на этот раз — серых орков. Перебив наемниками первый отряд, разделайтесь с попросившим пощады | орком. Умойрские орки нам не товарищи. Долой орков! Второй отряд будет побольше, поэтому имеет смысл снизить скорость игры до медленной, чтобы успевать всеми командовать. Постарайтесь избежать крупных потерь, если в ходе миссии погибнут все наемники, то финальная встреча с Демоном вряд ли вас обрадует. Плохой парень появится прямехонько на центральной вершине в окружении магических башен. Как уже было сказано, сначала надо уничтожить всех тварей в округе. Три-четыре пчелки жужжат на юге от поселения орков, а три дракона парят на севере от него.

Кстати, о птичках — первым делом примените «Камнепад» к одному Горынычу, а уж затем нажмите на рычаг, вызывающий парочку его чешуйчатых собратьев. Возвращайтесь к горной вершине в центре карты с появившимся там Демоном. Нападайте на него всеми оставшимися смертниками-наемниками, а пока они отвлекают Демона, подводите колдунов и издалека поливайте главного «плохиша» «Огненными шарами». Кстати, не применяйте к нему «Камнепад» — бесполезно. В принципе, пять-шесть воинов при поддержке отряда арбалетчиков элементарно одолеют врага и без всякой магической поддержки. Наверное, Демон в детстве мало каши ел, вот и вырос таким слабеньким и совсем нестрашным.

Ну вот вроде и все. Смотрите финальный мультик. Поздравляю, вы прошли очень необычную и увлекательную игру.

P. S. На днях к нам поступила любопытная новость: к Новому году создатели **«Аллодов»** планируют выпустить Add-on, включающий в себя, помимо новых уровней, и свежих монстров вкупе с новейшими заклятиями. Ждем-с.







Александр Рытиков (PcDuck)

FIGHTING FORCE

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 100 (желательно Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (желательно 32 Мб)
Видеорежим – SVGA 640x480 16-bit color (желателен 3Dfx-ускоритель).

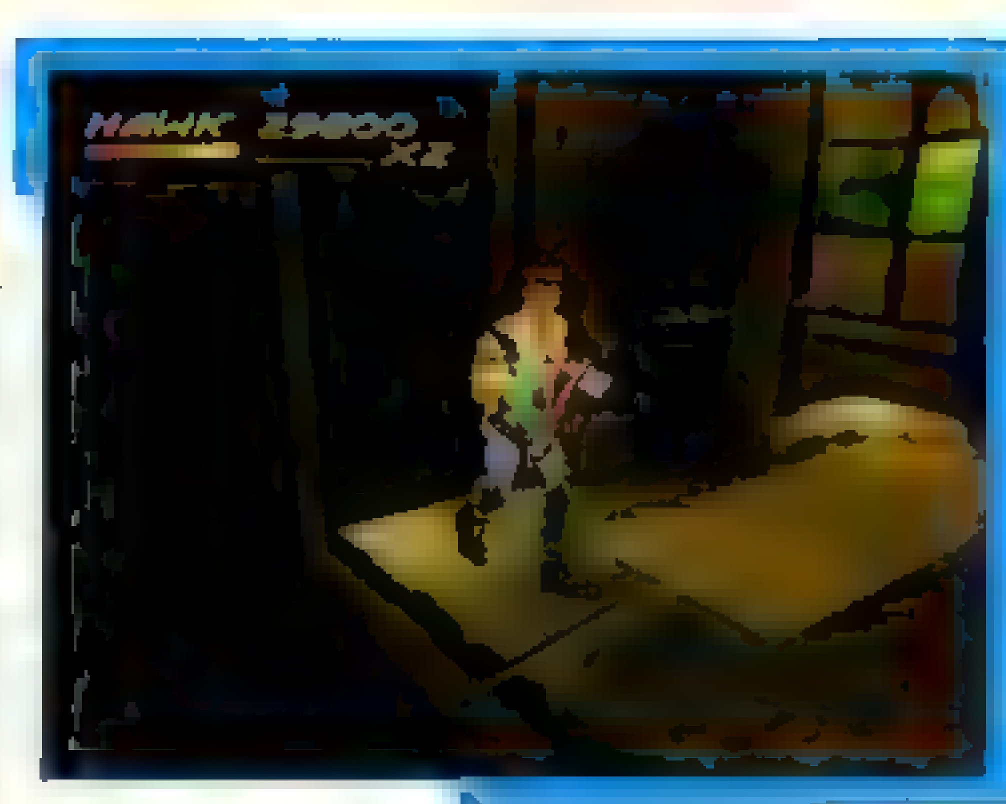


Core Design	РАЗРАБОТЧИК
Eidos Interactive	ИЗДАТЕЛЬ
апрель 1998	ВЫХОД
3D-файтинг-аркада	ЖАНР
★★★★★★★★☆☆	РЕЙТИНГ

Можно считать, что жанр файтингов действительно родился на компьютерах с появлением Mortal Kombat. По крайней мере, именно после рождения этой теперь уже классической игры драки стали одним из самых любимых во всем мире жанров. Его постепенное развитие радовало подчас не только пальцы и глаза, но и души игроманов. Двухмерные плоские картинки стали помаленьку отмирать, на их место пришли псевдотрехмерные, а потом и полностью трехмерные игры. Но, к сожалению, смысл файтингов долго не менялся. Двое дерутся между собой, используя простые и специальные приемы. Но вот, наконец, производители компьютерных игр обратили внимание и на столь популярный сейчас на игровых приставках и автоматах жанр – свободный 3D-файтинг, то есть драки, в которых у вас нет ограничения ареной и в которых вместо одного на вас прут целые полчища плохих ребят, жаждущих умереть. И первым достаточно достойным представителем этого жанра на компьютерах стала игра Fighting Force.

Fighting Force дает вам возможность насладиться нелинейным сюжетом, в котором вы сами выбираете, куда вам дальше идти (правда, в конце концов вы все равно попадаете в одно и то же место). Вы будете отбивать сотни атак, продвигаясь все дальше и дальше в реальном 3D-окружении. Вы можете разрушить почти все предметы на экране. Вам придется пройти через восемь сложнейших уровней: офис, военные базы, парк, секретный остров и многое другое. Из-за возможности выбора дальнейшего пути вы можете проходить игру несколько раз, постоянно выбирая новые варианты. Игровой процесс незаметно поглотит вас, вам уже будет трудно оторваться от экрана и заняться другими делами до тех пор, пока игра не будет пройдена (тем более, что в Fighting Force отсутствует возможность сохранения.) Это действительно новое поколение игр.

Вы можете играть за одного из четырех героев или же сыграть вдвоем на одной клавиатуре. Выбрать вы можете из четырех персонажей: Хоука Мэнсона (Hawk Manson), Бена Джексона по прозвищу Разрушитель, Мэйс Дэниелс (Mace Daniels) или Алану Мак-Кендрик (Alana McKendrick). Двое мужчин, две женщины, у каждого свои способности, свои достоинства, свои недостатки и свои цели в этой битве.



У всех существует набор ударов, а также у каждого есть свой суперприем. Если вы сумеете правильно ими воспользоваться, то сможете без труда пройти через кордоны врагов. Кроме ваших ног и рук у вас еще есть возможность использовать в битве разные предметы, такие как ножи, топоры, пистолеты, дубинки и даже огнетушители. Чтобы получить оружие, вам придется приложить некоторые усилия: если оно в руках у одного из ваших врагов, то вам придется отнять его. Если же на экране есть нечто, поддающееся разбиению (а такого в игре очень-очень много), то это просто необходимо расколотить. Наверняка это даст вам либо пищу (для повышения вашей жизни) либо оружие (для понижения жизни противников). Но даже если этого не случится, то вы в конце уровня получите больше очков. За нанесенный ущерб порою дают очень приличные очки.

Fighting Force ... нелинейным сюжетом, в ... выбираете куда ...

В общем, достоинств у игры достаточно. Но все же есть и некоторые досадные промахи: во-первых, как уже было сказано, в игре нельзя сохраняться. Из-за этого игру приходится проходить до конца, иначе придется начинать все заново. Во-вторых, в игре вообще нет предыстории. Вернее, она есть, но в самой игре вы ее не увидите.

Вот, собственно говоря, и все недостатки. Играйте на свое здоровье и на смерть врагов!

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вот уже 2001 год близок, и Злобный Доктор Декс Зенг (Evil Dr. Dex Zeng) ожидает прихода апокалипсиса. Когда же нормально, без происшествий, проходит первая полночь нового тысячелетия, Доктор Зенг решает, что произошла ошибка космического масштаба и что теперь его миссия – исправить такой промах природы и любой ценой приблизить наступление конца света. Теперь его никто не сможет остановить! Естественно, кроме вас...



ГЕРОИ

Мэйс Дэниелс (Mace Daniels)
Возраст – 21 год.
Рост – 171 см.
Вес – 57 кг.
Волосы – темные.
Глаза – зеленые.
Коэффициент интеллекта – 200.

Снэппер (Snapper) поддерживает связь с жестоким и ко всему готовым частным детективом Мэйс, которая прекрасно известна из-за своих сделок с городскими отбросами общества. Мэйс – го-



рячая женщина, любящая кровь. Она обожает дразнить и подкалывать соперников.

Мэйс Дэниелс услышала о Докторе Зенге именно от его помощника, Снэппера, и не может поверить в то, что узнала. Она никогда не думала, что Доктор Зенг может оказаться опасным, но это скорее всего оттого, что она раньше не уделяла ему особенного внимания.



Мэйс доверяет немного чокнутому Снэпперу и видит возможность получить во время борьбы с Зенгом то, что она так любит – чувство опасности, славу, состояние и мужчину.

Мэйс очень красива и прекрасно осведомлена о своей сексуальной притягательности. Это, да еще и отличное владение смертельными боевыми искусствами и всеми типами оружия делает ее настолько сильным бойцом, что могут позавидовать мужчины (не говоря уж о женщинах).



Хоук Мэнсон (Hawk Manson)

Возраст – 26 лет.

Рост – 186 см.

Вес – 89 кг.

Волосы – русые.

Глаза – голубые.

Коэффициент интеллекта – 187.

Раньше Хоук, агрессивный и зоркий, был свободным борцом со всеми социальными несправедливостями в мире. Но хорошие парни всегда в итоге прекращают свою деятельность. Так и Хоук в конце концов решил позволить слабому быть слабым, а сильному быть сильным. Несмотря на то, что он был знаком с Мэйс, они никогда не проводили вместе много времени. Хоук видел, как Мэйс дерется, и это смогло его расшевелить больше, чем что бы то ни было. М-да, в этом определенно что-то есть, но оба слишком упрямы, чтобы сделать первый шаг... Хоук может в любое время выбрать понравившуюся ему работу (от потенциальных работодателей отбоя нет), но все же он взялся именно за деятельность по коррекции поведения Зенга. Скорее всего, потому, что это первое задание за долгое время, в котором Хоук может сыграть роль «хорошего». Глубоко внутри Хоук оптимист, и хочет помочь добру победить. Это его шанс. К тому же ему нравится Мэйс.



Бен Джексон, Разрушитель (Ben «Smasher» Jackson)

Возраст – 29 лет.

Рост – 190 см.

Вес – 118 кг.

Волосы – темные.

Глаза – карие.

Коэффициент интеллекта – 106.

После того как Хоук Мэнсон согласился разобраться с Доктором Зенгом, он отправился в одну из самых опасных в мире тюрем, чтобы вызволить оттуда Бена Джексона.

Бен Джексон служит неким жизненным принципам, ну а тюрьма перед ним вообще в большом долгу. Все дело в том, что управляющие вышеназванного заведения не раз нанимали Джексона. Обыкновенная публика не знает ничего, кроме того, что сокамерники Джексона умирают с удивительной регулярностью. Почти никто даже понятия не имеет, какую кучу денег приносит каждая вылазка Бена и убийство очередной неугодной кому-то персоны. Удивительные способности Бена исследовал тюремный доктор, но даже он не понял, как же Джексон их активизирует. Многие подозревают, что Бен вообще не человек. Но это не доказано. Пока.

Самым главным и постоянным клиентом Бена является Хоук Мэнсон.

Единственная проблема заключается в том, что Бен похож на неуправляемый снаряд. Он уничтожает все на своем пути. Его поведение во время драки непредсказуемо, и вы никогда не сможете быть стопроцентно уверены в том, что его сила не обернется против вас.

Алана Мак-Кендрик (Alana McKendrick)

Возраст – 17 лет.

Рост – 165 см.

Вес – 50 кг.

Волосы – русые.

Глаза – голубые.

Коэффициент интеллекта – 240.

Алана – рэйвер. Она проводит ночи на дискотеках, а дни начинает, в основном, с десяти минут сна по дороге в школу. Наконец учебная четверть окончилась, и Алана бесится на всех классных дискотеках вместе со своими друзьями и подругами.

Алана обладает удивительными возможностями, но очень редко ими пользуется в повседневной жизни. Алана мечтает уничтожить Доктора Зенга с тех пор, как он пытался провести над ней эксперимент с новым наркотиком, им же созданным.

Оказывается, Алана – незаконнорожденная дочь Доктора Зенга, и она решает (даже не из-за мести, а из-за ответственности, которую она чувствует), что должна остановить своего отца и не дать ему совершить с другими то, что он хотел сделать с ней.

Когда Мэйс пришла к ней и попросила помочь, Алана очень обрадовалась. Пожалуй, даже слишком обрадовалась. Мэйс не уверена в том, понимает ли Алана всю опасность этой борьбы. Будьте уверены, Алана понимает. Просто это не в ее привычке – быть серьезной, когда она бьет кому-то морду. Но при этом очень многие головы полетят со своих плеч. Это точно!!!

ПРИЕМЫ

При управлении бойцом вы сможете передвигаться вправо, влево, вглубь экрана и обратно (клавиши назначаются в пункте Control Settings меню опций). Также вы сможете бегать. Для этого вам надо зажать клавишу бега и управлять героем. Все бойцы могут прыгать и обладают набором из трех стандартных ударов: удар ногой, удар рукой, удар рукой назад. Для проведения небольшой комбинации



ударов надо нажать быстро три раза нужную клавишу. То есть, если вам надо кого-то хорошенько побить ногами, быстро выполните три раза удар ногой. Результат будет прекрасным. Кстати, удар ногой самый эффективный, но при этом вы раскрываетесь и становитесь уязвимы. Если вы промахнетесь, враг легко сможет вас достать. Если же противник подошел к вам сзади и уже нет времени разворачиваться, нажмите три раза клавишу удара рукой назад. Очень действенная вещь.

Далее комбинации ударов с разгона. Для того чтобы сделать подкат или ударить ногой в прыжке, вам надо разбежаться, а затем выполнить либо удар рукой (подкат), либо удар ногой (удар ногой в прыжке). Подкат вообще стоит использовать почаще. Во-первых, он в любом случае обезоруживает противника, а вы, естественно, можете его в это время прибить. Единственный недостаток заключается в том, что после подката вам требуется некоторое время, чтобы подняться. За это время могут немного побить и вас. С ударом ногой в прыжке та же история, но на самом деле он менее удобен и не несет большой практической пользы.

Для того чтобы нанести супер удар или удар ногой в прыжке, не двигаясь с места, надо зажать клавишу прыжка и нажать клавишу удара рукой (суперудар) или удар ногой. Суперудар очень эффективен. У каждого героя он визуально сильно отличается, хотя отнимает у противников одинаковое количество жизни. Прекрасно действует против большого скопления народа. Очень плохо то, что с каждым суперударом у вас отнимается приблизительно 1/10 от всей жизни. Поэтому пользоваться им надо только в крайнем случае.

Чтобы взять оружие, надо встать над ним и нажать клавишу удара рукой. Затем (если из оружия можно стрелять) выполняйте удар рукой (для стрельбы) или удар ногой (бросить оружие, когда закончились патроны). Между прочим, бросок оружия тоже отнимает жизнь у противника, если вы в него попадете. Если же вы взяли колюще-режущее (нож) или больно бьющее (дубинка, бейсбольная бита) оружие, то удар рукой позволит ударить противника этим оружием, а удар ногой – бросить его. Оружие не вечно: после определенного количества ударов оно автоматически пропадает. Взяв ящик или чемодан, вы можете только кинуть его во врага (любой удар). К сожалению, с громоздкими предметами (чемоданы, бочки) герои не могут бегать. Не забывайте про это!

ВРАГИ

Собственно говоря, противников в игре поименно описать невозможно, имена порою у самых разных бандитов одинаковые. Да и действуют они почти одинаково (хотя различия все же есть). Во-первых, они все любят швыряться в вас бочками, колесами от машин, чемоданами и прочими вещами, разбросанными по уровню. Вы тоже можете подобрать что-нибудь и кинуть в незадачливого противника, но обычно из-за их количества у вас просто нет времени поднять что-то с земли (кроме оружия ножей, дубинок и прочего). Во-вторых, они преследуют вас до тех пор, пока не загрут в угол (не только вы можете бегать). С этим легко бороться подкатами и ударами ногами в прыжке. В принципе, как и всеми остальными ударами. И все-таки врагов можно разделить на несколько типов.

«Люди в черном». Черный костюм, дубинка или пистолет, куча мускулов. Вот примерная характеристика этого типа. Особым умом не отличаются, но могут доставить вам немало неприятностей. Кстати, чтобы обезоружить противника, надо либо сделать подкат (тогда он сядет в нижний блок или упадет, а вы в любом случае сможете подобрать оружие), либо еще как-то свалить противника (швырнуть в него что-нибудь тяжелое). Только не забывайте, что потом вас самого могут обезоружить тем же способом (попробуйте поймать бочку!)

Охранники. Очень любят пистолеты. Гордо носят куртки с надписью «Security». Легко убиваются.

Рокеры. Серьезные ребята. Ездят на мотоциклах. Требуется убить их как можно раньше. Кстати, сбить с мотоцикла проще всего, пользуясь их тупостью. Надо встать так, чтобы между вами и рокером на мотоцикле оказалось какое-нибудь препятствие, например, скамейка. Тогда он, пытаясь наехать на вас, неизбежно врежется в скамью, результатом чего будет уничтожение мотоцикла, почти смерть рокера, получение колес, которые можно кидать, и выхлопной трубы, которою можно прекрасно бить противников.

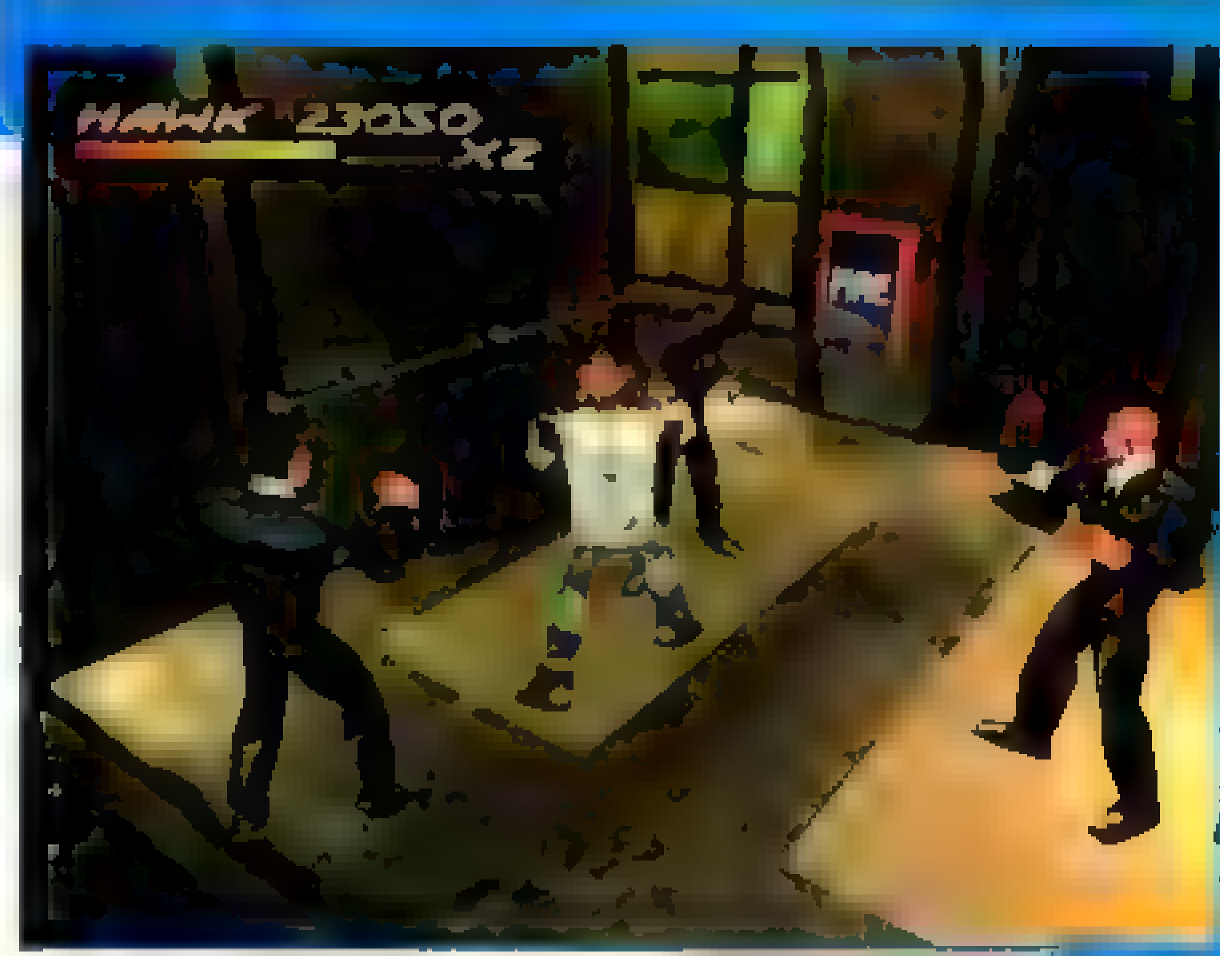
«Хоккеисты». Носят нечто, напоминающее хоккейную маску. Достаточно сильны и при этом умны. В общем, представляют опасность.

Панки. Очень любят оружие (например, гранатомет). Будьте с ними аккуратны. Постоянно пытаются атаковать с двух сторон. Достаточно выносливы.

Бомжи. Тупые и слабые. Можно даже не обращать на них внимания до тех пор, пока они не возьмут в руки что-нибудь вроде ножа.

Бандюги. По-разному выглядят. Иногда носят банданы. Иногда похожи на мулатов-торговцев.





Достаточно сильные и опасные противники. Будьте внимательны.

Спецназовцы. Бывают мужчины, бывают женщины. Очень опасны. Живучи и сильны. Могут попортить вам немало нервов. С большим их количеством лучше драться подкатами и ударами ногой в прыжке. Бегайте побольше – и все будет нормально.

Женщины. Это действительно отдельный тип. Вред от них

обычно меньше, чем от мужчин, но зато подвижность у них выше. Представляют очень большую опасность. Если вы управляете подвижным героем, лучше убивайте сначала мужчин, а если ваш боец медлителен, тогда пытайтесь сначала разобраться с женской половиной вражеского населения.



«Летчики». Люди в шлемах, попадающиеся на предпоследнем уровне. Обычно прилетают к вам на воздушных мотоциклах. Атакуют чаще всего вчетвером. С ними справиться очень непросто, придется постоянно двигаться и при этом наносить удары. Пытайтесь не иметь дело более чем с двумя противниками этого типа одновременно.

Инженеры. Встречаются на последнем уровне. Очень слабы. K'll'em all!

Киборги. Самые опасные враги. Со временем регенерируют. Старайтесь убить сначала всех остальных противников, а уж потом серьезно приниматься за этих чудовищ.

Ну и, естественно, **боссы**. Все они различаются, а посему способы борьбы с ними будут подробно разобраны в разделе «Прохождение».

ПРОХОЖДЕНИЕ

Каждый уровень состоит из нескольких частей, обычно четырех-пяти.

УРОВЕНЬ 1

Штаб-квартира Зенга

На этом уровне вам попадутся «люди в черном», охранники и в конце — женщины. Уровень непростой. В самом начале, после убиения первых противников, советую разбить полицейскую машину. Из ее багажника выпадет гранатомет. Повеселимся!!!

После того как вы разобьете ворота и войдете через проем, будьте осторожны: приедет машина, которая вас может переехать. Постарайтесь добивать последнего врага только тогда, когда уже все, что можно было разбить, превращено в обломки.

Когда вы попадете в здание, вы увидите автомат «Кока-колы». Разбейте его. Вылетят банки. Подняв их как оружие, вы улучшите свое здоровье. Перед тем как разбивать одну из дверей позади пульта, уничтожьте двери по бокам. Там в ящиках валяется оружие. Возьмите, понадобится.

После коридора вы попадете в лифт. На этажах к вам будет заходить новая партия парней, желающих умереть. А между этажами к ним будет сваливаться через потолок подкрепление. В этой части есть достаточно любопытное оружие. подойдите к ручкам на стене лифта и выполните удар рукой — так вы их оторвете. За защитным стеклом находится пожарный топор. Его удар убивает любого врага с первого-второго раза. К сожалению, топор быстро исчезает.

После остановки лифта вы попадете в приемную перед офисом Зенга. Там будет немало охранников, но если вы постараетесь, их количество резко уменьшится.

И вот офис Доктора Зенга. Его хозяин позорно бежит, а вам придется сражаться с кучей женщин, между прочим, очень опасных. Расправившись с ними, продолжайте свой путь.

УРОВЕНЬ 2

Улица

На этом уровне вам в основном будут попадаться бандиты и охранники. Правда, вначале будет пара рокеров.

Здесь все будет несколько сложнее. Большое количество врагов гарантирует то, что отдохнуть вы не успеете. Иногда будет прилетать вертолет. Он попытается вас расстрелять. Сбить его нет никакой возможности, а вот спрятаться от него проще простого: достаточно встать за дерево, машину или телефонный автомат.

Очень часто у ваших противников будет оружие, советую в первую очередь его выбивать. Обязательно пользуйтесь ножами: это прекрасный способ разобраться с врагами. Остерегайтесь летящих в вас бочек. Дело в том, что ваши противники постоянно будут пытаться кинуть в вас хоть что-нибудь. Также остерегайтесь движущихся машин.

По окончании этого уровня вас ждет первый босс — дядя-водитель. Туп как пробка, но силы ему не занимать. Бегает с топориком в руках. Первое, что вам следует сделать, это заставить его потерять свой топор (подкатами). Затем его же топором вы сможете отнять у него большую часть жизни. Ну и напоследок хватайте все, что попадется под руку, и кидайте это в босса. Долго он не протянет.

Именно после этого босса вам впервые предложат выбрать дальнейший путь. Выбирайте любой, это ни на что не влияет (кроме внешнего оформления и противников).

УРОВЕНЬ 3

Вариант 1. Магазин «Pall»

Встретятся бандиты и охранники. Очень простой уровень. Убивайте всех врагов. Разрушайте все, что разрушается. В том числе — витрины магазинов. Обязательно собирайте всю еду для улучшения здоровья. В конце уровня разбейте машину.



Вариант 2. Парк («Park»)

Здесь к вам будут приставать бомжи, бандиты, рокеры и «хоккеисты». Очень непростой уровень. Но, помня о том, что от рокеров на мотоциклах избавляться проще простого, вы его быстро пройдете.

Вариант 3. Бронкс («Bronx»)

Этот район является самым настоящим притоном для бандитов и панков, а также женщин (не думайте, что это милые дамы – он могут дать сто очков вперед любому мужчине). Наиболее сложный из всех трех вариантов. Периодически по улицам (уже после моста) ездят машины. Попадать им под колеса не советуем.

УРОВЕНЬ 4

Подземка

Вначале абсолютно ничего сложного. Разговаривать с бандитами и «людьми в черном» вы уже умеете. Опасайтесь только точных попаданий чемоданов, которые очень активно будут в вас бросать. Не забудьте разбить машину для перевозки багажа. В конце уровня будет второй босс.

Описать его очень трудно, ну да вы сами его увидите. Очень мощный босс. Лично я для стопроцентной победы нашел лишь одну тактику: ходить вокруг скамеек (тогда босс не сможет вас достать), подбирать чемоданы и кидаться ими в него. Правда, вам придется запастись терпением, чтобы забить его таким способом. Еще можно запереть босса в угол и бить его не переставая (тогда он встанет в блок, но жизнь все равно будет постепенно убывать).

Опять-таки после этого уровня у вас появляется выбор: ехать на метро на военно-морскую или военно-воздушную базу. Чтобы вы ни выбрали, вам все равно придется пройти через

УРОВЕНЬ 5

Поезд

Здесь вам придется бежать по вагонам. Вам попадутся бандиты и женщины. А также куча багажа. После того как вы расправитесь со всеми бандитами в вагоне, вам надо быстро пробежать через дверь и черный проем в следующий вагон. Почему быстро? Да дело в том, что пока вы находитесь в черном проеме, вы ничего не видите. А вот враги прекрасно знают, где вы находитесь (это может привести к резкому сокращению жизни).

В конце концов вы попадете туда, куда хотели (на одну из баз).

УРОВЕНЬ 6

Вариант 1. Военно-морская база

На этом уровне будет множество десантников-мужчин и десантников-женщин, а также охранников. Уровень достаточно сложный, но если с умом использовать бочки, валяющиеся где попало, а также оружие, то вы сможете его пройти. В конце вас ожидает босс. Очень неприятная личность. Во-первых, сильно бьет вблизи. Во-вторых, издалека снимает пулеметной очередью. В-третьих, умеет летать и приземляться на вашу голову. Единственный нормальный способ борьбы – бегать и бросать в это чудовище бочки. Правда, и это не гарантирует вам победы.

Вариант 2. Военно-воздушная база

Много десантников и «летчиков». Совсем несложный уровень. Вы наверняка легко его пройдете. Не забудьте разбить в ангаре самолет – вы получите огромную пушку (не хуже гранатомета). Когда будет прилетать вертолет, вставайте рядом с ним и бейте всех, кто будет из него вылезать. Так вы намного упростите себе жизнь. В конце концов вам придется сразиться с боссом. Откровенно говоря, так и осталось непонятным, чем силен этот босс. Достаточно быстренько подбежать к нему и, заперев в угол, забить кулаками.

После уровней, в зависимости от того, на какой базе вы были, вас ожидает

УРОВЕНЬ 7

1 вариант. Корабль

Глиссер скользит над поверхностью моря, а вы на нем избиваете десантников и «летчиков», причем в больших количествах, а это сильно утомляет. В ящиках, если их разбить, окажутся аптечки. А в одном из столбов есть оружие. Совет: побольше двигайтесь, и тогда вам никто не сможет причинить вреда.

2 вариант. Самолет

Собственно говоря, та же ситуация, что и на корабле. Даже противники те же. Естественно, ваша сила не оставит им ни малейшего шанса. Потом, когда вы уже будете в кабине, лучше сначала разбить все, что можно, и уже только после этого добить врагов (их там будет штук двадцать).

УРОВЕНЬ 8

Секретная база

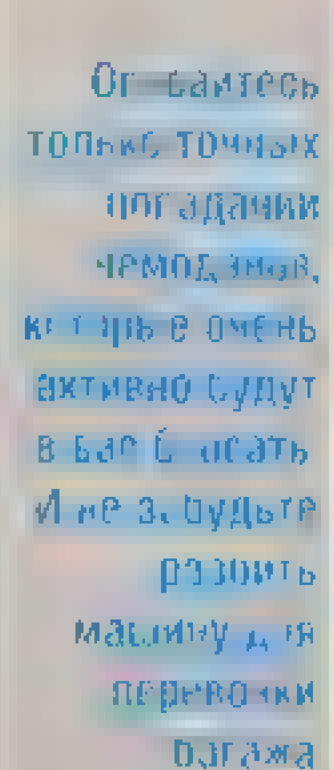
Это последний уровень, который состоит из трех частей.

Вначале вы пройдете через лабораторию. Там вам встретятся инженеры, «люди в черном» и, самое главное, киборги. Количество и сила врагов удивляет. Правда, ума у них почему-то столько же, сколько и в начале игры.

Затем вы будете медленно подниматься на лифте-платформе. Здесь на вас будут нападать десантники и «летчики». Не бойтесь упасть с платформы, это вам все равно не удастся. «Летчики» постоянно прилетают на воздушных мотоциклах, и на время их прибытия камера автоматически меняет положение, что не очень-то удобно: вы просто не видите, что делают вновприбывшие, а они могут подкрасться к вам сзади и больно побить.

Ну и наконец, главный босс Доктор Зенг. Теперь ему уже не убежать. Вы уничтожили все его войска. Не буду подробно рассказывать, как можно легко справиться с Доктором: вы и сами догадаетесь.

В общем ни пуха вам, ни кулака.







ARMOR

РАЗРАБОТЧИК	Ronin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Ripcord Games
ВЫХОД	февраль 1998 г
ЖАНР	3D real-time strategy
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор	Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата	1 Мб (рекомендуется 4 Мб)



ТЕХНИКА И ПОСТРОЙКИ VRASS

ТЕХНИКА

1. Scout Vehicle /01/
Tech Level – 0
Цена – 220
Легкая броня – 70
Скорость – 320 км/ч
Стреляет – лучиками
Upgrade – 110 и 600 (для апгрейда требуется железо)

Простейшая боевая единица в игре. Очевидные плюсы – низкая цена, сравнительно большая скорость. Напрашивается вывод, что авторы придумали скаут для разведки, однако практика показывает, что в качестве разведчика он бесполезен – слишком слабая броня, поэтому далеко не уедет. Использовать же для разведки кучу скаутов также бессмысленно – проще купить несколько легких танков. Полезен только в первых миссиях

2. Light Tank /02/
Tech Level – 0
Цена – 450
Средняя броня – 120
Скорость – 240 км/ч
Стреляет – снарядами
Upgrade – 250 и 450

Легкий танк намного лучше, чем скаут. Стоит всего в два раза дороже, но, во-первых, стреляет снарядами, во-вторых, передвигается не намного медленнее и в-третьих – имеет более крутую броню. Хотя в последних миссиях о нем лучше забыть

3. Suicide Bomber /03/
Tech Level – 1
Цена – 350
Легкая броня – 50
Скорость – 480 км/ч
Upgrade – 175 и 500

Камикадзе. Взрывает все, что попросишь

4. Heavy Tank /04/
Tech Level – 2
Цена – 1000
Тяжелая броня – 250
Скорость – 200 км/ч
Стреляет – снарядами
Upgrade – 500 и 1000

Приятная во всех отношениях вещь, разве что цена высокая. Зато хорошая броня, а главное, группа тяжелых танков – вполне убедительный аргумент. Большой минус – не умеет стрелять по воздушным целям.

5. Light Missile /05/
Tech Level – 3
Цена – 1000
Средняя броня – 200
Скорость – 280 км/ч
Стреляет – ракетами
Upgrade – 500 и 1000

Легкий ракетный танк – штука хорошая, но еще лучше – тяжелый ракетный танк

6. Heli Jet /06/
Tech Level – 4
Цена – 1000
Средняя броня – 130
Скорость – 660 км/ч
Стреляет – ракетами
Upgrade – 500 и 1000

Леталки, пригодные лишь для разведки и мелких подлянок. При игре с человеком, наверное, неплохо действуют на нервы. Полезны лишь тогда, когда их много. Имеют ограниченный боекомплект, следовательно, требуют аэродрома для подзарядки. Хорошо сбиваются всеми видами оружия, стреляющего ракетами

7. Air Carrier /11/
Tech Level – 3
Цена – 1200
Средняя броня – 180
Скорость – 400 км/ч
Upgrade – 600 и 1200

Без этой штуки не обойтись в некоторых миссиях. Перевозит по воздуху все и на любые расстояния. Минус – слабая броня. Если подобьют, то все содержимое (а вдруг это восемь апгрейднутых тяжелых танков?) пропадет

8. Shield Charger /14/
Tech Level – 5
Цена – 1000
Средняя броня – 100
Скорость – 320 км/ч
Upgrade – 100 и 1000

Этот щит лучше запускать вместе с несколькими апгрейднутыми танками. Чинит броню на лету. Если видим такой у врага, то уничтожаем в первую очередь.

9. Mine Layer /15/
Tech Level – 5
Цена – 1000
Средняя броня – 150
Скорость – 200 км/ч
Upgrade – 500 и 1000

Миноукладчик – для тех, кто любит все делать не своими руками: кинул мину на дорожку, и сиди, наслаждайся. Запас мин ограничен

10. Ground Tug /18/
Tech Level – 0
Цена – 1000
Тяжелая броня – 150
Скорость – 320 км/ч
Upgrade – 500 и 1000

Доставляет ресурсы от месторождения к Landing Pad'у по суше

11. Air Tug /20/
Tech Level – 4
Цена – 1200
Средняя броня – 120
Скорость – 240 км/ч
Upgrade – 600 и 1200

Доставляет ресурсы от месторождения к Landing Pad'у по воздуху

12. Heavy Missile /09/
Tech Level – 6
Цена – 1600
Тяжелая броня – 240
Скорость – 240 км/ч
Стреляет – ракетами
Upgrade – 800 и 1600

Тяжелый ракетный танк – самое приятное оружие у VRASS

13. Flying Saucer /08/
Tech Level – 6
Цена – 1200
Средняя броня – 145
Скорость – 600 км/ч
Стреляет – лучиками
Upgrade – 600 и 1200

Летающие средства, стреляющие лучиками. Намного эффективнее, если их много и если им сделать Upgrade

ПОСТРОЙКИ

1. Fixed Gun /10/
Tech Level – 1
Цена – 600
Стреляет – снарядами
Upgrade – 300 и 600

Незаменимая вещь на первых уровнях. Главное – не забыть установить ее на местности. Пять-шесть таких башенок – и об обо-

Сергей Аляев, клуб «Game Galaxy»

COMMAND

ЧАСТЬ 2

Окончание. Начало см. в №5(8).

Привод CD-ROM	четырехскоростной (рекомендуется восьмискоростной)
Необходимо свободного места на жестком диске	30 Мб (рекомендуется 50 Мб)

роне можно не думать. Минус – стреляют только по наземным мишеням

2. Fixed Missile /13/

Tech Level – 3

Цена – 1100

Стреляет – ракетами

Upgrade – 550 и 1100

Самое приятное оборонительное сооружение. Высокая цена не должна пугать, поскольку ракетные башни столь же универсальны, что и ракетные танки, то есть справляются со всем, включая авиацию. Огромный плюс обеих башен – мобильность, то есть их в любой момент времени можно переместить в любой район карты. Впрочем, то же самое можно сделать и с большинством остальных построек, но с ними это не так важно

3. Rdr. Missile Building /17/

Tech Level – 7

Цена – 1600

Стреляет – далеко- и высоколетящими ракетами

Upgrade – 800 и 1600

Полезная вещь – бьет ракетами на огромные расстояния и покрывает довольно большую площадь. Очень эффективна для уничтожения групп вражеской техники

4. Heli Pad /07/

Tech Level – 4

Цена – 500

Upgrade – 250 и 500

Любишь бомбочки кидать – люби аэродромы строить. Ясно, что без данной структуры доминировать в воздухе не получится. Плюс – можно собрать, подогнать поближе к месту бомбежек, разобрать, и в итоге бомбардировщикам не придется далеко летать на дозаправку

5. Mining Station /19/

Tech Level – 0

Цена – 600

Upgrade – 300 и 1000

Источник благосостояния в игре. Комбайн можно подогнать к любому руднику и приступить к сбору ресурса. После того как месторождение будет выработано, его можно собрать и отогнать к следующему. Что характерно, стоит он дешевле, чем транспорты, перевозящие ресурсы на базу

6. Repair Building /12/

Tech Level – 3

Цена – 1000

Upgrade – 500 и 1000

Ремонтная мастерская – вещь нужная. Комплект из Repair Building и нескольких ракетных башен вполне способен обеспечить надежную оборону

7. Upgrade Station /21/

Tech Level – 5

Цена – 1000

Upgrade – 500 и 1000

Без апгрейда в игре тяжело. Главное – вовремя пополнять запасы металла

8. Landing Pad /22/

Tech Level – 6

Цена – 3000

Upgrade – 600 и 1200

Основная постройка в игре. При помощи Landing Pad'а к нам поступает с орбиты вся купленная техника и постройки

9. Death Flower /16/

Tech Level – 5

Цена – 1200

Стреляет – минами

Upgrade – 600 и 1200

Еще одно оборонительное сооружение у VRASS

СООРУЖЕНИЯ И ТЕХНИКА, НЕ ПОДДАЮЩИЕСЯ КЛАССИФИКАЦИИ

1. Radar Vehicle /23/

Цена – 600

Передвижной радар – полезная вещь для игры по сети, пустая трата денег при игре с компьютером

2. Radar Building /25/

Цена – 800

Полезная вещь при игре и с человеком, и с компьютером. Наибольший эффект достигается при двойном апгрейде – радиус действия радара ощутимо увеличивается

3. Short Range ECM /27/

Цена – 600

Данная повозка создает помехи для вражеских радаров

4. Ground Probe /24/

Цена – 120

Судя по названию, это сооружение зондирует почву

5. Decoy Building /26/

Цена – 500

Это универсальная вещь – превращается в любую постройку

6. Advanced Radar /28/

Цена – 1200

Как видно из названия, продвинутый передвижной радар

7. Dir. Radar Building /29/

Цена – 1200

Не менее продвинутый, но уже стационарный радар

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ 1. Destroy Utopia Base

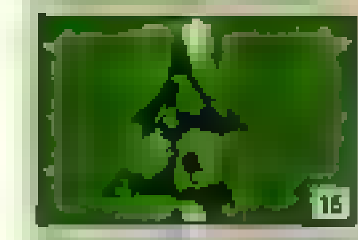
Первая цель – уничтожить вражеский Landing Pad

Вторая цель – зачистить территорию

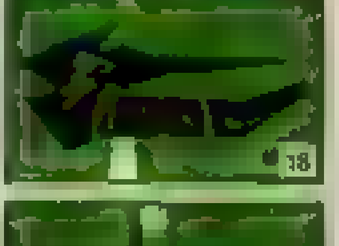


Наш Landing Pad стоит на юго-востоке, но вся фишка в том, что управлять мы им не можем. Бронетехника поступает с орбиты без нашего участия по мере того, как мы теряем свои юниты в бою. Людская база расположена на северо-западе, и к ней имеются два подхода – с востока и юга, причем оба простреливаются Fixed Gun'ами, так что заходить можно откуда угодно. Первое, что следует уничтожить – Landing Pad, поскольку в этом случае враг не сможет снабжаться техникой. Порядок уничтожения остальных построек значения уже не имеет. Также следует прокатиться на север-восток, где еще остались кое-какие людские постройки

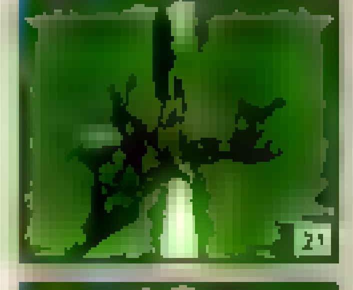

15


16


17


18


19


20

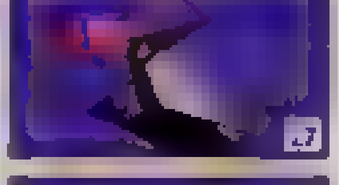

21


22


23


24


25


26


27


28

29

ARMOR COMMAND

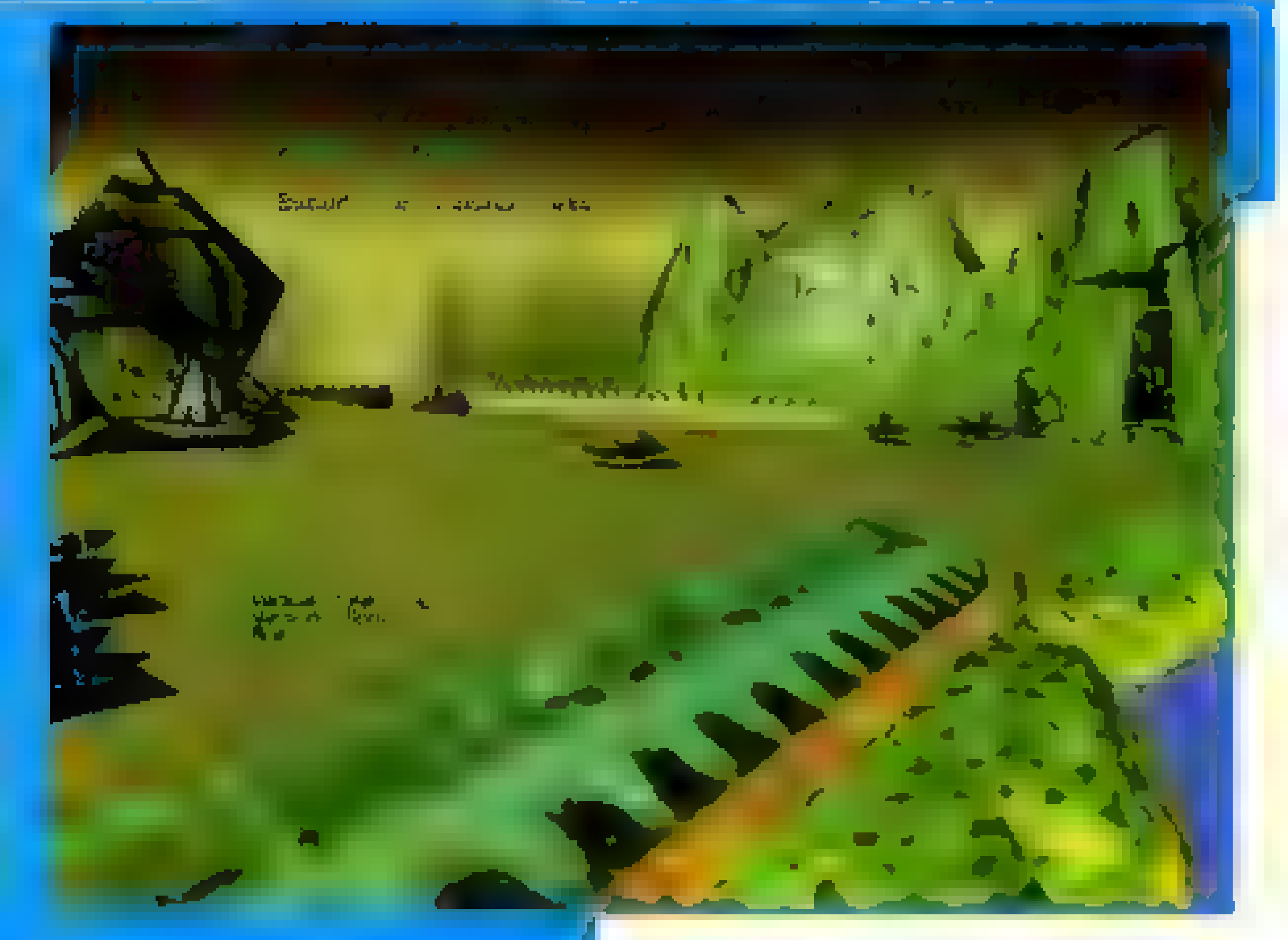
МИССИЯ 2.
Stop Terran Counter-attack

Первая цель – охранять собственные Ground Tug'и и Mining Station.

Вторая цель – уничтожить вражескую базу и всю технику.

Landing Pad стоит на северо-западе, но, как и в предыдущей миссии, управлять им нельзя. В этой миссии мы как бы меняемся местами с людьми – их база на этот раз на юго-востоке, и атаковать нашу они будут с востока и юга. Для начала неплохо занять оборону на этих направлениях. К счастью, там уже есть наши ракетные установки. После того как мы отразим несколько первых атак и доукомплектуем нашу армию, можно двигаться на восток и юг до упора, где следует остановиться и отразить еще несколько атак. Опять доукомплектовываем нашу группу и двигаемся к цели – стоящему на юго-востоке Landing Pad'у. Его нужно уничтожить как

обычно
стоят тяжелые
танки, но не
все из них
действительно
то, чем
кажутся,
некоторые –
Decoy Vehicle,
замаскированные под танки,
так что
пугаться не
стоит



можно быстрее, в этом случае враг останется без подкрепления. Стоит отметить такой момент – рядом с Landing Pad'ом обычно стоят тяжелые танки, но не все из них действительно то, чем кажутся, некоторые – Decoy Vehicle, замаскированные под танки, так что пугаться не стоит.

МИССИЯ 3.
Mine Sentinel Metal

Первая цель – собрать две тысячи единиц ценного металла.

Вторая цель – уничтожить все вражеские Landing Pad'ы.

Начинаем на северо-западе. Месторождение металла находится к югу от нашей базы, почти в центре карты. Рядом стоит первый вражеский Landing Pad. Двигаем



группу танков на юг, затем на восток, огибаем горный массив и выезжаем к людской базе. Быстренько ее оформляем и подгоняем к месторождению Mining Station. Еще южнее стоит вторая вражеская база, которая сильно охраняется, поэтому соваться туда вообще не следует. От нее к месторождению ведет узкий проход, который следует перекрыть танками, поскольку враг будет через него ломиться. Главное – продержаться до того момента, пока мы не соберем вожделенные две тысячи единиц металла. Собрать их несложно, а вот об охране Ground Tug'ов, перевозящих металл на базу, следует позаботиться. Если возникнет желание все-таки разрушить вторую людскую базу, то следует подогнать к ней штук пять камикадзе (Suicide Bomber) и подорвать все, что успеем. Дальше можно добивать людей танками.

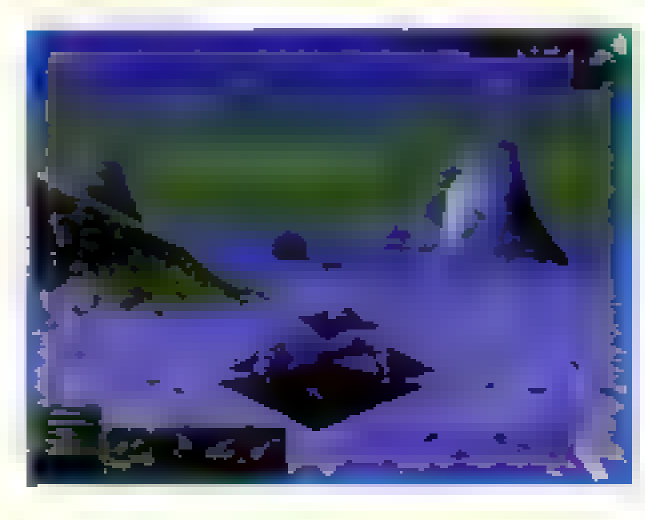
МИССИЯ 4.
Gather Slaves

Первая цель – уничтожить Landing Pad.

Вторая цель – уничтожить радары.

Третья цель – охранять транспорт и собрать все контейнеры.

На старте у нас имеется мелкая группа – пара танков и пара Suicide Bomber'ов на востоке. Двигаем ее на запад, где стоит вражеский Landing Pad. Чтобы камикадзе в целости и сохранности добрались до Landing Pad'a, нужно затеять мелкую разборку при помощи танков. Враг «клюнет» на танки, а камикадзе тем временем свободно доедут до Landing Pad'a и взорвут его. Вслед за этим мы



получим существенное подкрепление на западе – приличную группу танков. Двигаем ее на север, где уничтожаем первый радар. Затем катим на юг, там рушим второй и последний радар. После этого на западе «прилуняется» наш собственный Landing Pad, пара Ground Tug'ов и транспорт, который надо обязательно охранять. Правда, он ездит намного быстрее своих охранников, поэтому поспеть за ним непросто. Но если знать промежуточные цели его маршрута, то можно направляться сразу к ним и очищать местность от вражеских танков. А катается транспорт между бараками, которые по ходу разрушает, после чего на руинах образуются контейнеры. Их, в свою очередь, нужно подбирать Ground Tug'ами и отвозить на базу. На нашем пути повстречается довольно много вражеской бронетехники, поэтому следует при первой же возможности запастись танками и двинуть их за транспортом. Конечная точка путешествия транспорта – Landing Pad, который мы разрушили в начале миссии. Туда сразу же следует выдвинуть группу в пять-шесть танков, разбить всю вражескую технику и сравнять с землей сам Landing Pad, чтобы врагу не поступало подкрепления.



МИССИЯ 5.
A New Sentinel Structure

Первая цель – уничтожить Landing Pad.

Вторая цель – держаться поближе к артефакту, уничтожить все постройки и технику врага.

На юго-востоке находится наша база. Ближайшие месторождения располагаются в узком проходе, ведущем на север, и к ним уже стремится враг. Постепенно вытесняем его к северу, уничтожая его Mining Station. Таким образом мы добираемся почти до самого северного края карты, откуда следует повернуть на юго-запад. Здесь мы натыкаемся на вражеский Landing Pad, несколько ракетных башен и пушек, а также некоторые подсобные постройки. Ровняем всю эту архитектуру с землей и выдвигаемся еще юго-западнее



Отсюда можно направиться на запад, на юг или остаться на месте. Правильнее будет прокатиться на юг и очистить проход от нескольких ракетных башен и техники, поскольку мы им, может быть, скоро воспользуемся.

Через некоторое время с орбиты прибудут три скаута, которые поедут прямиком к артефакту. Он валяется примерно в центре карты, на острове. Путь скаутам следует расчистить заблаговременно, так как будет лучше, если они все-таки доберутся до артефакта. После того, как это случится, нам поступит приказ зачистить территорию.

Двигаем войска по любому из трех направлений в юго-западный угол, по пути освобождая ландшафт от вражеского присутствия. На юго-западе имеется Landing Pad и несколько построек, среди которых есть вертолетная площадка. Кстати, леталки довольно сильно попортят нам нервы в этой миссии. Наведя порядок в юго-западном уголке, удостоверяемся, что мы ничего не забыли. На центральном острове некоторые вражеские постройки (пушки, например) расставлены так хитро, что сверху их и не видно. Это также следует учесть.

МИССИЯ 6. Encounter With Natives

Первая цель – уничтожить все Landing Pad'ы врага.

Вторая цель – соорудить шесть Mining Station.

Для начала нас снабдили двумя танками, которые мы должны отогнать в юго-восточном направлении, где обнаружится наш Landing Pad. Как только мы к нему подрулим, он перейдет под наш контроль, и появится возможность строить себе подкрепление. Что радует – все юниты, выезжающие из Landing Pad'a, автоматически без спроса апгрейдятся. «Наклепав» таким образом приличное количество танков, двигаемся на север и уничтожаем вражеские Mining Station'ы. Затем сворачиваем на запад и рушим два чужих Landing Pad'a, после чего можно заняться собственной добывающей отраслью. Строим несколько комбайнов и отправляем их на добычу, а сами тем временем движемся в северо-восточный угол (можно и просто на север по центру) вместе с большой группой танков. Оттуда прорываемся в северо-западный угол. Там имеются загадочные постройки, которые рушить не надо, а надо припарко-



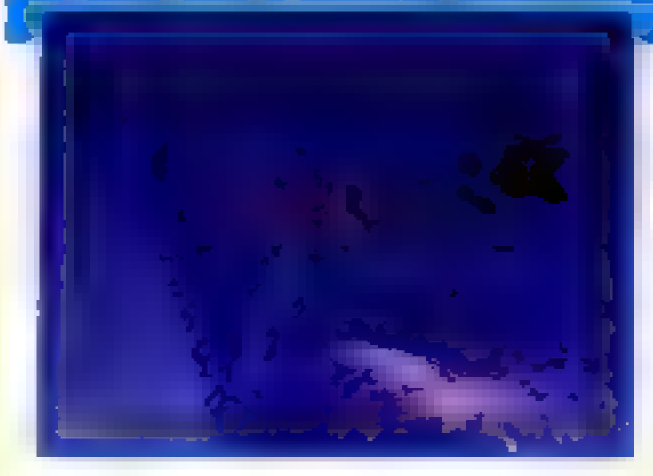
вать рядышком танки и слегка подождать. Чуть погодя в наше распоряжение поступит наземный транспорт, который нужно подогнать к бараку все в тот же северо-западный угол. После того как транспорт захватит кого надо, отгоняем его обратно к Landing Pad'у. Теперь все оставшееся время нужно посвятить строительству и размещению на местности множества Mining Station.

МИССИЯ 7. Strike Down A Seedship

Цель – взять под контроль все артефакты.

Наша база на севере, четыре артефакта – на севере, востоке, юге и западе, основная часть людских построек – на юге. Чтобы получить контроль над артефактом, нужно подогнать к нему любую апгрейднутую повозку и поставить рядом. Так следует поступить со всеми четырьмя, но не сразу, а лишь после того, как на счетчике в левом верхнем углу будут только красные полоски. Чтобы это конце концов произошло, следует подвозить к артефактам железо.

Первым делом нужно взять под контроль ближайший артефакт, после чего приступить к добыче металла. Месторождения имеются на востоке и западе от нашей базы, и начинать можно с любого. Поскольку враг будет регулярно наведываться к месторождениям и постреливать по нашей Mining Station, имеет смысл сосредоточиться для начала на каком-то одном руднике. В этом случае нам не придется рассеивать свою армию по всей карте, и можно спокойно охранять лишь одно месторождение. Также следует надежно охранять подступы к захваченному ранее артефакту и Landing Pad. Компьютер очень лю-



бит посылать к ним группы из трех тяжелых танков.

Как только добыча металла будет поставлена на поток, можно подумать о масштабных действиях. Собираем армию, в составе которой желательно иметь ракетные танки, и не спеша зачищаем центр карты. Затем продвигаемся сначала в юго-западный, затем в юго-восточный угол карты, где компьютер собирает ресурсы. Оставляем врага без добывающей промышленности и ждем, пока все полоски на счетчике станут красными. До этого момента следует захватить западный и восточный артефакты, для чего будет достаточно одной группы модернизированных ракетных танков. Затем оставляем рядом с каждым из артефактов кого-нибудь своего и приступаем к уничтожению главной вражеской базы, расположенной на юге. Заходить можно с любой стороны, поскольку выстроена база симметрично; главное, что следует разрушить – Landing Pad и, само собой, стационарные пушки. После этого окончательно убеждаемся, что все полоски на счетчике красные, и подгоняем свои войска к последнему артефакту.

МИССИЯ 8. Stop Terran Alliance

Цель – уничтожить базы Natives и Terran.

Наша база – на юго-востоке, первая наша цель – на западе от нас, вторая – на северо-западе, примерно в центре карты. Постро-



ив для начала несколько танков, расчищаем местность вокруг нашего Landing Pad'a, затем приступаем к сбору ресурсов.

Как только обнаружатся свободные средства, закупаем несколько ракетных башен и ре-



монтную установку, поскольку враг будет постоянно атаковать с воздуха. Выстроив оборону, про свою базу можно забыть и приступить к уничтожению первой цели – базы на северо-западе от нас. Надо заметить, что вражеские Landing Pad'ы в этой миссии практически не охраняются, зато очень хорошо охраняются подступы к ним. Поэтому во время атаки не стоит экономить силы и можно ударить по обороне компьютера сразу всей группой, поскольку она нигде больше не потребуется.

Следующая цель находится на юге карты или к западу от нашей базы. Добраться до нее непросто, так как к ней ведет лишь одна дорога, и та пролегает через несколько мостов, на которых и рядом с которыми расставлены вражеские пушки и некоторая техника. Для уничтожения пушек можно использовать юниты-камикадзе, а все остальное лучше всего уничтожать при помощи тяжелых ракетных танков.

МИССИЯ 9. Discover Sentinel Plans

Первая цель – уничтожить вражескую армию.

Вторая цель – уничтожить все артефакты и загнать Ground Probe в юго-восточную пещеру.

Наша база находится на северо-восточном острове, так что атак по суше не будет, зато обязательно будут с воздуха. Все интересующие нас цели находятся на материке, попасть на который можно лишь при помощи транспортного самолета. Определяемся с ресурсами и двигаем груженый транспорт на материк, где вытряхиваем его содержимое неподалеку от первого артефакта на северо-западе. Расстреливаем эту загадку природы и продвигаемся дальше в поисках земной базы. Таковая имеется чуть южнее, куда мы и направляемся. Оттуда держим путь на юг, пытаясь попасть в южную часть карты. Самое интересное находится на юго-востоке, но спешить туда пока не стоит. Зачищаем южное и юго-западное направление и смотрим на счетчик денег. Если денег много, то стоит прикупить еще один Landing Pad и разместить его поблизости от юго-восточного угла карты. Помимо четырех нетронутых артефактов, здесь имеется хорошо укрепленная вражеская база, которой следует уделить повышенное внимание. Уничтожить ее нужно как можно раньше, чтобы компьютер не смог плодить и апгрейдить танки. Разобравшись с базой, можно переходить к артефактам. Въезд в долину, где они валяются, перекрывается еще двумя вражескими модернизированными пушками. Как только все закончится, подгоняем к пещере апгрейднутый Ground Probe – и миссия закончена.

МИССИЯ 10. Recover Runaway Probe

Первая цель – пригнать Ground Probe на свою базу.

Вторая цель – собрать канистры.

Третья цель – найти вражеский исследовательский центр.

Наш первый Landing Pad стоит на северо-западном острове. Вокруг него раскиданы канистры с ресурсами и вражеские мины. Для начала нужно собрать все эти канистры и доставить на базу. Строим парочку Ground Tug'ов и приступаем. Поступившие канистры будут конвертироваться в деньги, которые можно тратить на новые Ground Tug'и или танки. Вместе со сбором ресурсов следует уничтожить ближайшую к нам земную базу, для чего нужно двинуться на восток и поочередно разбить несколько ракетных установок, коечто еще по мелочи и сам Landing Pad. Но до этого желательно заехать в северо-восточную часть острова и разнести вертолетную площадку, чтобы леталки сильно не мешали. После всех этих операций подгоняем войска к Sentinel Trigger'у, который включает телепортатор. Он расположен в восточной части острова, за мостиком.

Следующий этап – перехват Ground Probe. Телепортируем войска на северо-восточный остров, по которому продвигаемся на юг. По пути можно зачистить небольшую площадку, на которую приземлится второй наш Landing Pad. Ground Probe находится примерно в центре острова, охраняемый двумя сильно апгрейднутыми ракетными башнями. После того как они будут уничтожены, Ground Probe переходит под наш контроль. Забирать и доставлять на базу его лучше всего транспортным самолетом, поскольку по земле постоянно долбит вражеская дальнобойная артиллерия.

После того как мы разберемся с Ground Probe, двигаемся на юго-западный остров, на восточной стороне которого имеются интересующие нас вражеские сооружения.

МИССИЯ 11. Strike Back At The Terrans

Первая цель – снабжать металлом артефакты.

Вторая цель – включить Sentinel Weapon.



Артефакты, к которым нужно подвозить железо, находятся на севере, юге, западе и востоке, наш Landing Pad – на юго-востоке. Для снабжения металлом имеет смысл выбрать один из двух ближайших артефактов. Вся карта поделена как бы на четыре сектора, и в нашем, юго-восточном, имеются два железосодержащих месторожде-





ния. Поскольку они хоть и медленно, но восстанавливаются, их ресурсов должно хватить на то, чтобы счетчик в левом верхнем углу экрана показывал только красные полоски.

Параллельно с ресурсодобычей следует вести подрывную деятельность на территории врага. Так как он тоже подвозит железо к артефактам, то в первую очередь следует уничтожать вражеские Mining Station. Первый удар можно нанести либо в юго-западном, либо в северо-восточном секторе. Присутствие врага там примерно одинаковое — Landing Pad, радар, дальнобойная артиллерия. В общем, зачистить эти два сектора не так сложно, а вот на северо-западе у компьютера сосредоточены основные силы. Поэтому лучше всего перед наступлением собрать как можно большую армию, чтобы ударить наверняка. Особое внимание следует уделить вертолетным площадкам.

Как только враг перестанет нам действовать на нервы, смотрим на счетчик полосочек. Когда все полоски будут красного цвета, подгоняем к каждому из четырех артефактов какой-нибудь апгрейднутый юнит и запускаем тем самым Sentinel Weapon.

МИССИЯ 12. Crush Terran Mothership

Цель — активизировать Strange Sentinel Structure.

Чтобы сделать то, что попросили в задании, нужно найти и по порядку включить пять Sentinel Trigger'ов. Включаются они после того, как рядом с ними оказывается какой-либо наш юнит. Первый Sentinel находится к юго-востоку от нашего Landing Pad'a, который, в свою очередь, стоит практически в центре карты. Как правило, Trigger'ы охраняются комплектом из одной-двух ракетных установок и нескольких танков. Неподалеку обычно стоит дальнобойная артиллерия. После того как первый Trigger будет включен, нам дадут наводку на следующий, который располагается в северо-западном углу карты. Здесь проблем также не должно возникнуть.

Следующая наша цель — в северо-восточном углу, но добираться до нее нужно по воздуху. Лететь в самый угол не следует, поскольку там весьма много ракетных установок, лучше всего скинуть танки как можно дальше от Trigger'a, чтобы можно было спокойно зачистить местность. Вслед за третьим Trigger'ом нас попросят вызволить из плена Landing Pad, который стоит на юго-востоке. Туда также следует передвигаться по воздуху. Как только район будет зачищен, нам расскажут о следующем выключателе, который окажется неподалеку от второго, то есть на северо-западе. Здесь следует опасаться в первую очередь дальнобойной артиллерии. Чтобы снизить вероятность попадания ракет по своим танкам, следует как можно больше двигаться и меньше стоять на одном месте. В этом случае ракеты будут попадать в танки реже. Последний пункт, куда нас попросят слетать, находится почти на юго-западе, рядом с земным Mothership'ом. От места последнего десанта туда достаточно легко можно долететь, минуя все вражеские ракетные башни, и спокойно выкинуть пару танков на эту Strange Sentinel Structure. После нам продемонстрируют, как плохо пришлось землянам, и поздравят с победой.

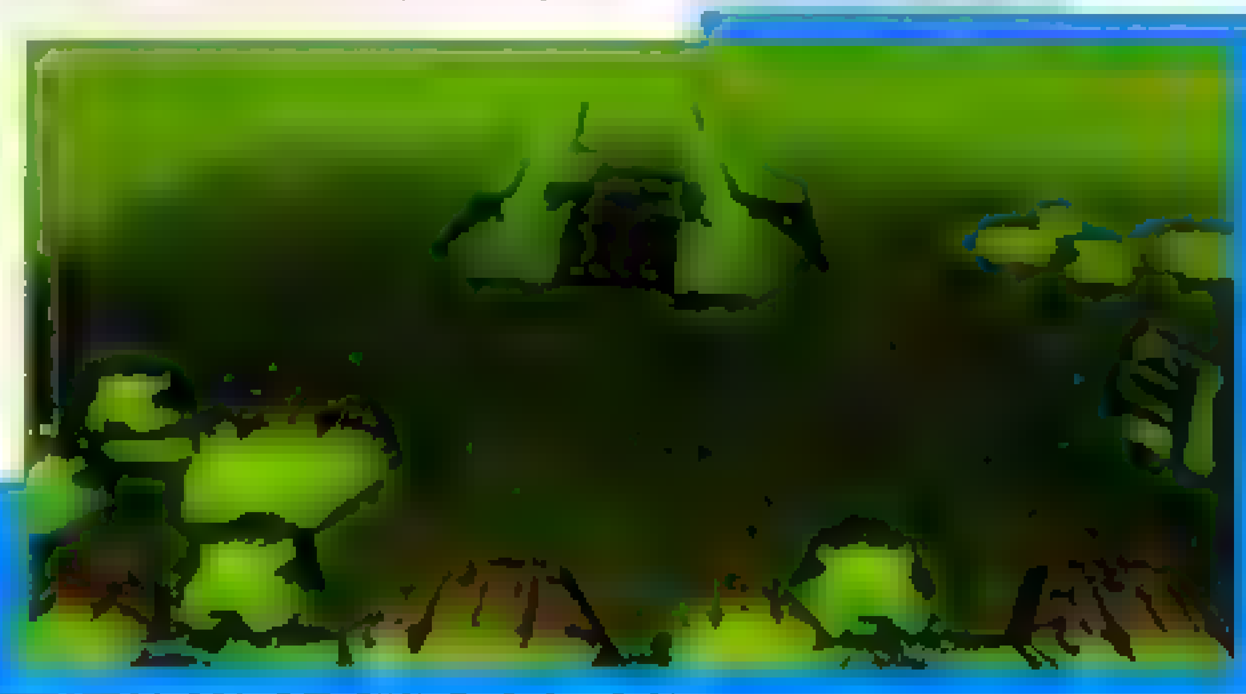
OPTIONAL MISSION 1 Destroy Science Base

Первая цель — уничтожить Landing Pad и все бараки.

Вторая цель — уничтожить второй Landing Pad, всю технику и прочие вражеские постройки.

Наша база расположена на северо-западе, к востоку от нее имеется месторождение. Для начала двигаем в тот район несколько танков и зачищаем местность, после чего подгоняем Mining Station и начинаем грести деньги. Рядом с этим местом имеется узкий проход, ведущий на юг, который сразу же следует перекрыть танками. Компьютер будет посылать через него много всякой техники, но преимущественно гражданской. Чуть южнее, недалеко от еще одного месторождения, можно наткнуться на парочку тяжелых вражеских танков, но к моменту встречи у нас уже должна быть хорошая армия.

На востоке мы находим второй Landing Pad, который, по сути, будет первым в нашем списке. Рушим конструкцию и двигаем все силы на юг до упора, где находится въезд в некое подобие ущелья, ведущего к главному Landing Pad'y и баракам. Вся эта дорожка усиленно простреливается огромным количеством пушек, причем с разных сторон. Каждый здесь может действовать так, как ему больше нравится. Можно в результате многих попыток взорвать пушки





Suicide Bomber'ами или просто в лоб ломиться танками. Дальше — дело техники. Landing Pad и бараки практически не охраняются.

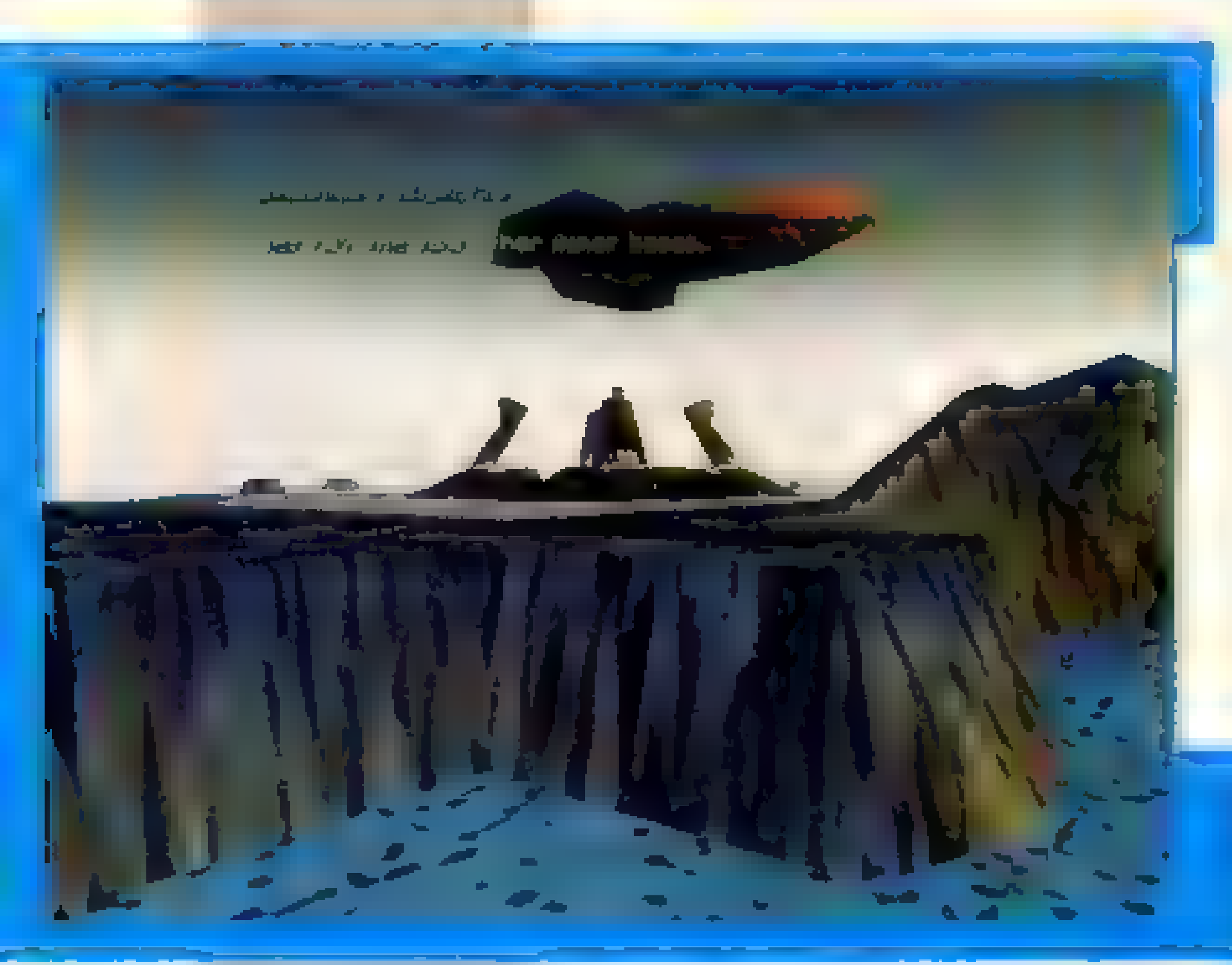
OPTIONAL MISSION 2 Capture And Recover

Первая цель — уничтожить все Tracking Station.

Вторая цель — уничтожить все радары, захватить земных ученых и доставить их по назначению.

Главное в этой миссии — выбрать удачный маршрут передвижения, поскольку лишь от этого

зависит численность нашей армии. Если путь будет выбран неправильно, то есть риск потерять часть личного состава, еще не начав основные бои, а пополнять армию за счет доставленных с орбиты танков в этой миссии нельзя. Поэтому лучше строго следовать инструкции — из северо-западного угла двигаемся строго на восток практически до упора. Затем поворачиваем на юг, проезжаем опять почти до упора, точнее — до вражеских построек. Разносим все это хозяйство и вызволяем танк из плена. Одним танком, стало быть, больше. Здесь надо заметить, что по пути нам попадется несколько научных центров, в которых надо захватить ученых. Для того чтобы это сделать, достаточно подогнать к зданию транспорт. Теперь катим на запад, огибаем что-то вроде выступа и оказываемся лицом к лицу с очередной кучкой вражеских построек. Разносить рекомендуется все, кроме научного центра. Пополнив еще кое-чем свою армию, продвигаемся все дальше на запад, где у врага имеется еще несколько зданий. Рушим их и проезжаем чуть-чуть на север, где осталось еще кое-что. После этого опять на север, до очередного радара. За ним виднеется вражеский Landing Pad, который можно уничтожить, но лучше это сделать чуть позже. К востоку от Landing Pad'a имеется еще один хитро спрятанный вражеский радар, который надо разнести первым делом, а вот теперь, отступая, можно нагадить врагу напоследок и пострелять по Landing Pad'у. Отступать можно в разные стороны в зависимости от того, оставили мы где-нибудь свои транспорты перед атакой или взяли их с собой. В первом случае воссоединяемся с транспортами и, как и во втором случае, двигаемся в обратном направлении по тому же пути, по которому мы сюда приехали. От места последней битвы — на восток, затем на север. Недалеко от северо-восточного угла стоит последний радар, который надо уничтожить. Затем на северо-востоке «прилунится» наш Landing Pad. Доставляем к нему всех выживших, и миссия благополучно завершена.



OPTIONAL MISSION 3
Encounter Natives

Первая цель — захватить и удерживать месторождение металла.

Вторая цель — уничтожить базу людей.

В задании просят еще порушить несколько других баз, но для успешного прохождения миссии этого не требуется, главное — уничтожить основную вражескую базу, которая находится на северо-востоке.

Первым делом следует прикупить несколько танков и двинуть чуть на север от собственной базы, к ближайшему месторождению, где уже кто-то чужой добывает ценный ресурс. Уничтожаем все вокруг, включая припаркованный неподалеку Landing Pad людей, и подгоняем к месторождению Mining Station. Установить ее надо, а вот активно добывать ресурсы нельзя, поскольку уровень металла в шахте не должен быть ниже 16 тысяч единиц. Оставляем поблизости что-нибудь стреляющее, и можно считать, что первая часть задания выполнена.

Теперь следует подумать об уничтожении северо-восточной базы врага. Дело в том, что добраться к ней по суше невозможно, а если лететь напролом транспортом, то можно запросто нарваться на зенитные комплексы врага. Поэтому пару груженых транспортов следует посылать к врагу по траектории, вплотную прилегающей к восточной границе карты. Неподалеку от базы вытряхиваем из леталок свою армию, главное — не попасть под огонь артиллерии, а затем двигаемся в сторону базы. Не успеет враг опомниться, как мы порушим все его постройки, поскольку о серьезной охране компьютер не позаботился.

OPTIONAL MISSION 4
Terran Hunt And Destroy

Первая цель — уничтожить укрепления землян.

Вторая цель — разобраться с Sentinel.

Наша база находится на северо-западе, неподалеку от нее — два артефакта, которые можно уничтожить. Ставим Mining Station на ближайшее месторождение и начинаем грести деньги. Следующая цель — три артефакта в юго-восточной части карты, там же находятся еще два месторождения, а еще одно — в юго-западном углу.

Вся северная и северо-восточная часть находится под контролем землян. В брифинге попросили исправить ситуацию, поэтому, как только наша армия окрепнет, двигаем для начала в центр карты, где у врага много ракетных установок. Убираем их и все остальные постройки, проезжаем через некое подобие арки, сносим на мосту еще одну ракетную установку, продвигаемся на восток, где рушим Landing Pad, к югу от которого имеется установка дальнобойной артиллерии. О ней тоже надо позаботиться. Остатки врага есть еще к востоку и западу от ме-



ста последних событий, причем на западе – вполне конкретная база с Landing Pad'ом, пушками и тому подобными штуками. Если скоренько их не разрушить, то враг будет постоянно посылать к нам свои танки, а также расставлять ракетные установки.

Последние интересующие нас объекты в этой миссии – два барака – стоят на юге. В восточной арке стоит Sentinel Trigger. Если его взорвать, то луч будет двигаться в противоположную сторону.

OPTIONAL MISSION 5 Destroy Research Base

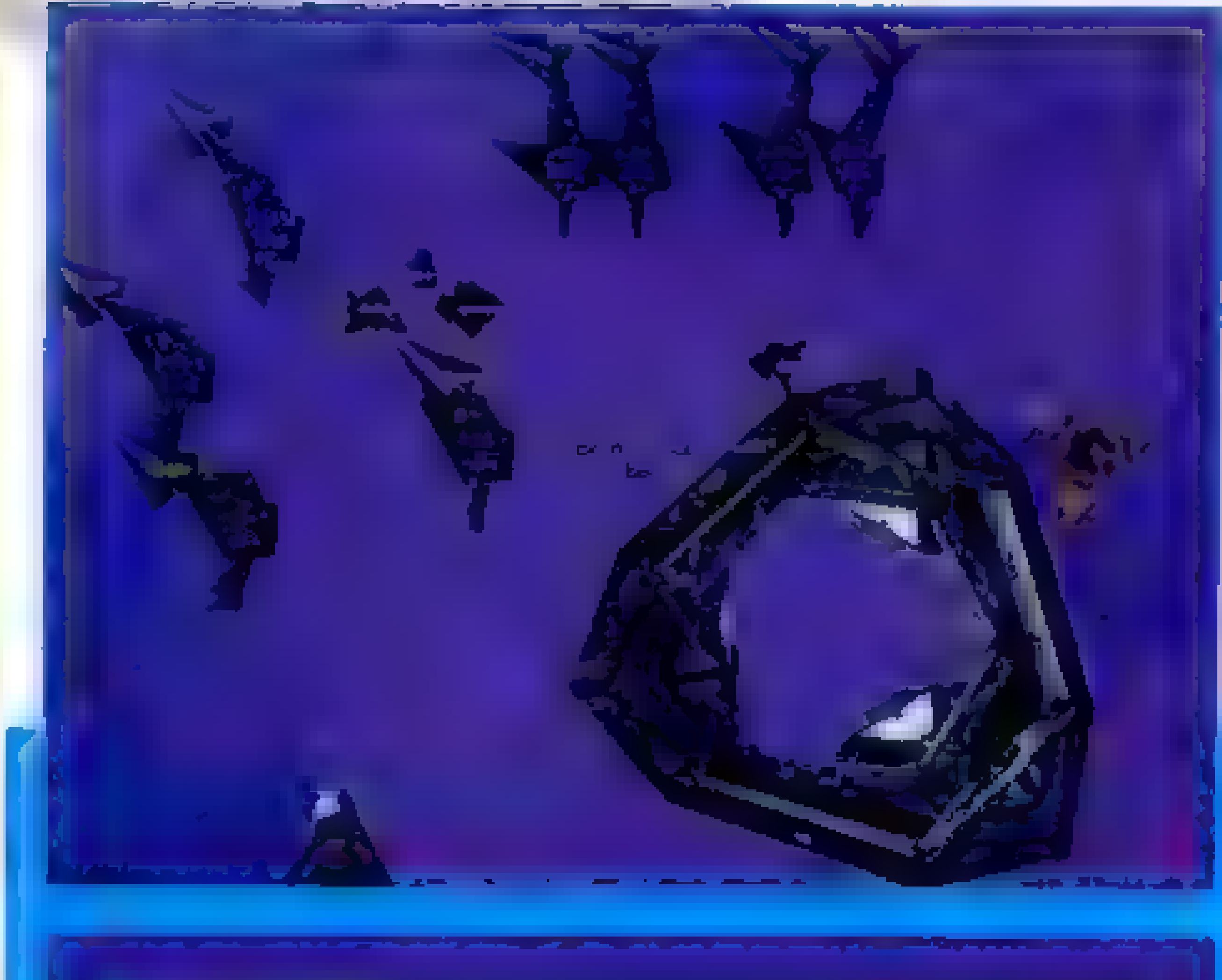
Первая цель – уничтожить все земные Landing Pad'ы и постройки, а также все артефакты.

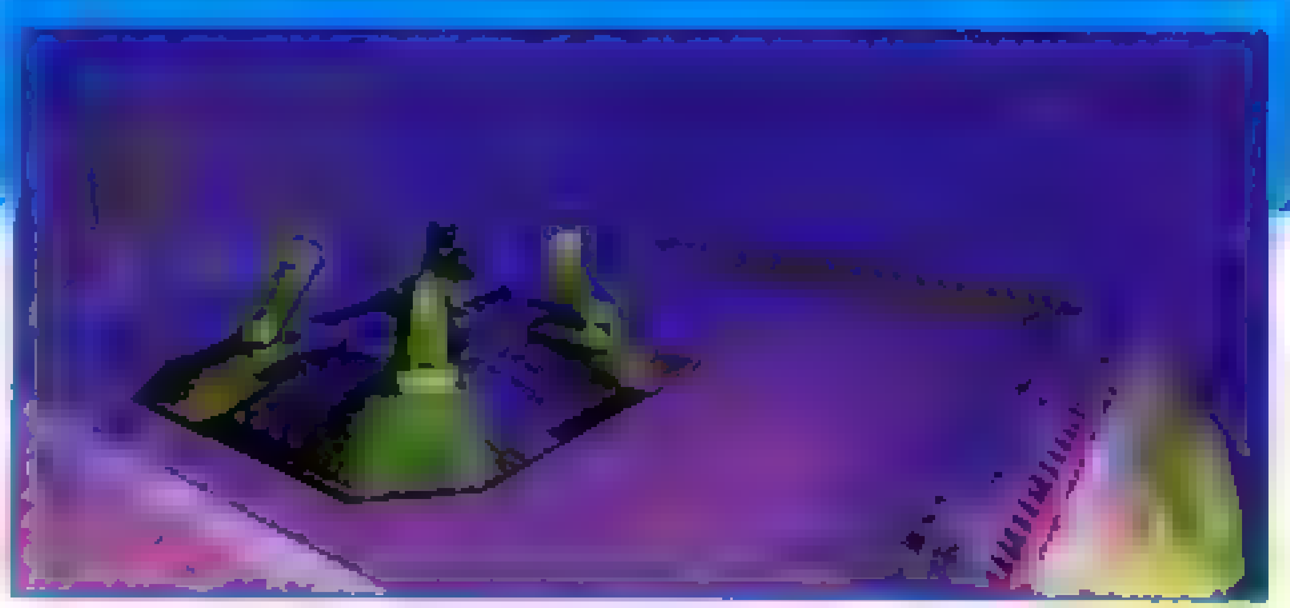
Вторая цель – уничтожить все электростанции.

Третья цель – уничтожить всех представителей и все постройки Natives.

Наша база располагается на мелком острове в южной части карты. С запада и востока по бокам от нашего острова стоят две электростанции, третья находится почти в самом северо-восточном углу. На самом деле первостепенной целью являются не Landing Pad'ы, а эти электростанции. Если мы их удачно разрушим, то вырубим тем самым кучу вражеских ракетных башен, которые в противном случае сильно мешали бы нам десантироваться на вражеские острова и материки.

Для ударов по электростанциям можно использовать Flying Saucers, которые за пару заходов вполне способны не только порушить постройки, но и слегка зачистить прилегающую к ним территорию. Как только порядок во вражеской энергетической системе будет наведен, можно смело приступать к дальнейшим акциям. Начать вредить врагу лучше всего с незаметной на первый взгляд площадки к юго-востоку от нашей базы. Там у компьютера сосредоточена часть BBC, поэтому ударить туда необходимо, иначе процессор будет увлекаться атаками с воздуха. Зачистив регион, наносим следующий удар по центральному острову. Чтобы все получалось быстро и красиво, лучше всего высаживать перед вражеским Landing Pad'ом несколько тяжелых ракетных танков, которые враг не переваривает. После того как местность будет очищена, грузим железки в леталку и двигаем дальше. Таким манером уничтожаются практически все постройки, вся техника и все артефакты, про которые не надо забывать, благо все это дело практически не охраняется.





Также в этой миссии не стоит забывать про оборону, особенно на первых порах. Чтобы не лишиться собственного Landing Pad'a, нужно обставить его как можно большим количеством Fixed Missile и добавить к этому несколько ремонтных установок. Но лучшая оборона, как известно, – это нападение, поэтому разумнее всего как можно раньше уничтожить вражеские BBC, поскольку атаковать компьютер будет только с воздуха.

OPTIONAL MISSION 6 Domination

Первая цель – собрать канистры с металлом.

Вторая цель – занять четыре месторождения.

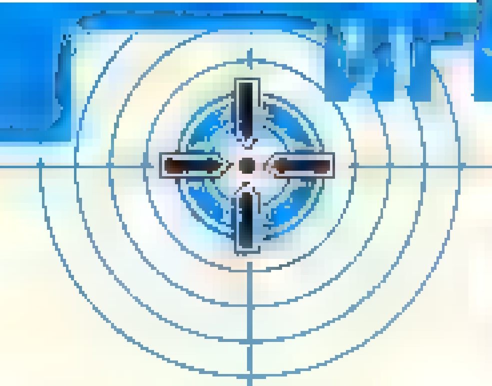
Третья цель – собрать 8000 единиц металла.

На юге стоит наш Landing Pad, вокруг которого валяются канистры с металлом. Нужно сразу же купить несколько Ground Tug'ов, поскольку скоро Landing Pad выйдет из-под нашего контроля. Интересующие нас канистры находятся на западе и востоке от Landing Pad'a, а также на северо-западе и севере за мостом. После того как металл будет доставлен на базу, Landing Pad снова перейдет под наш контроль.

Следующая наша цель – комплекс земных сооружений, стоящих на северо-востоке. Там же находятся четыре интересующих нас месторождения. Чем быстрее мы начнем атаку, тем лучше, поскольку враг еще не сильно вооружился. Еще одна причина, по которой нужно атаковать как можно раньше – дальнобойная вражеская артиллерия. Чем быстрее мы ее уничтожим, тем меньше гадостей она нам успеет сделать. Однако атаковать малыми группами все же не следует – у врага повсюду апгрейднутые пушки и авиация.

Зачистив северо-восточный угол, возводим на месторождениях Mining Station'ы, ждем, пока подъедет Ground Probe и конвоируем транспорт. Дальнейшие наши действия будут направлены на сбор металла. Следует внимательно осмотреть карту на предмет поиска металлосодержащих рудников и на каждом водрузить свою Mining Station. В западной части карты еще остался враг, поэтому в тех случаях, когда он мешает сбору металла, его следует уничтожать.

В западной части карты еще остался враг, поэтому в тех случаях, когда он мешает сбору металла, его следует уничтожать

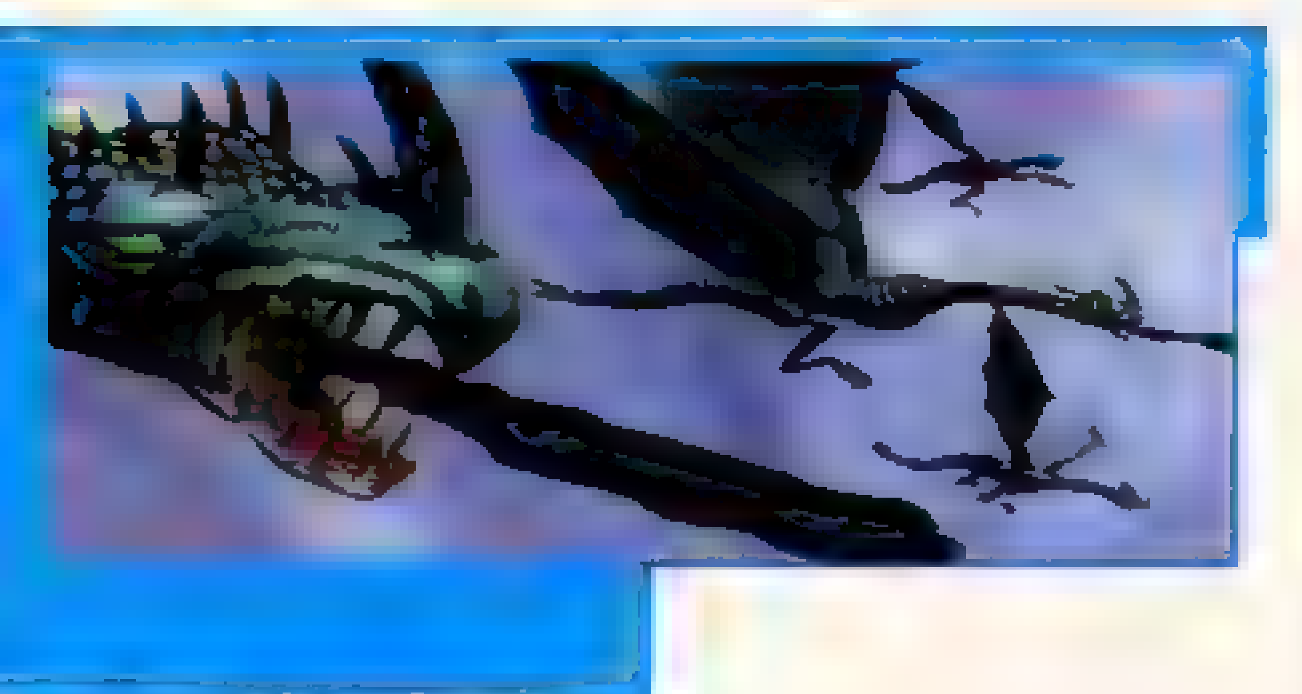


СКАЗАНИЕ О

РАЗРАБОТЧИК	Cryo Interactive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	«Амбер»
ВЫХОД	сентябрь 1997 г.
ЖАНР	приключение + ролевая игра
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – DOS или Windows 95.
Процессор – PC 486DX2 66 или Mac 68040.
Оперативная память – 8 Мб.
Видеоплата – VESA-совместимая, 256 цветов, 640x480.
Минимальный объем на жестком диске – 17 Мб.





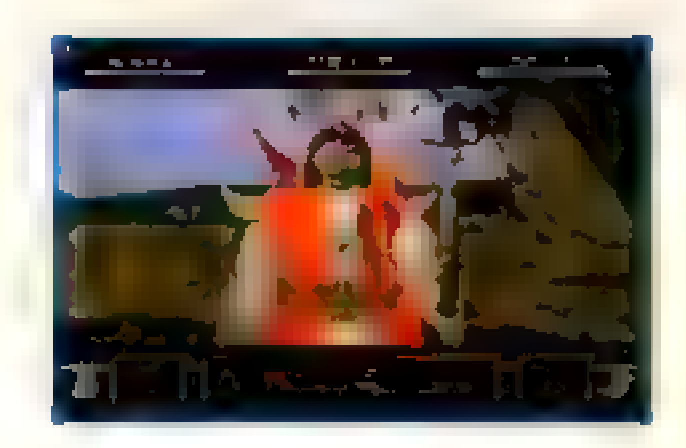
Эту игру ждали. Ждали в основном по одной причине – Dragon Lore, первая часть «Сказания...», успела стать легендой, зарекомендовав себя как лучшее совмещение приключенческой игры с ролевой. По причине «немного» задерживающегося с выходом другого величайшего творения Cryo, Lost Eden, будучи построенной на том же «движке», Dragon Lore образца начала 1995 г. не могла не привлечь к себе внимания. Игра поражала не только великолепной для своего времени графикой, но и продуманностью сюжета и великолепной играбельностью. И никто не сомневался в том, что продолжению быть.

Наступил 1997 г., и игроманы наконец-то получили вторую часть. Нельзя сказать, что приняли они ее с восторгом. Здесь стоило бы начать рассказывать о недоделанном интерфейсе, об отвратительно реализованных сражениях, о странности «поведения» трехмерных моделей, обо всех тех «багах» и недоработках, которыми просто переполнена игра. Но слишком сложно рассуждать о продукте, который вызывает столь противоречивые чувства. С одной стороны, все вышеперечисленное после часа возни напрочь убивает интерес продолжать приключение. С другой – игровой процесс остался практически неизменным со времен Dragon Lore, что гарантирует потрясающую историю и действительно захватывающий сюжет, заставляющий возвращаться к компьютеру снова и снова, прощая все неудобства, которые приходится претерпевать ради того, чтобы «прочитать» еще одну главу этого эпического действа.

В целом игра рекомендуется тем, кто больше ценит первоклассную историю и содержание и способен ради них забыть все остальное. Так же «Сказание...», учитывая очень низкие системные требования, наверняка станет отдушиной для владельцев слабых машин. Dragon Lore 2 остается интересен для игромана даже сейчас, графика выглядит вполне приемлемой, а о том, насколько потрясающим Cryo может сделать музыкальное сопровождение, и говорить не стоит. О качестве «озвучки» стоит сказать лишь то, что на российском рынке игра была выпущена компанией «Амбер», чьи великолепные локализации славятся отличным переводом и хорошо подобранными голосами актеров. К тому же за последний год не появилось ни одной приключенческой игры, построенной на основе подобного мира. Можно, конечно, вспомнить Pilgrim, но это уже немного из другой оперы.

Конечно, можно соглашаться или не соглашаться с доводами сторонников и противников, но бесспорно лишь то, что «Сказание о Драконе 2» сохранило ту знаменитую атмосферу, которой так славилась первая часть, атмосферу реальности событий, личного присутствия в мире легенды.

Эту игру ждали. К тому же за последний год не появилось ни одной приключенческой игры, построенной на основе подобного мира

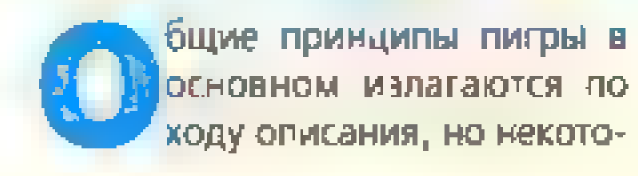




ПРЕДЫСТОРИЯ

Действие второй части «Сказания...» начинается практически там же, где закончилась часть первая. Через некоторое время после гибели ваших родителей вы, Вернер фон Валленрод, возвращаетесь в родной замок. Ничто вроде бы не предвещает беды. Хааген фон Дьяконов, убийца вашего отца, изгнан из страны, а вам должны присвоить титул Драконьего рыцаря. Но, как оказалось, не все признали ваше право носить имя своего отца. Один из герцогов, Кариаканд, открыто заявляет, что вы недостойны титула рыцаря, и вызывает вас на поединок. Казалось бы, все просто, вы принимаете вызов. Но каждый рыцарь обязан иметь в союзниках дракона, иначе его не допустят до сражения. А Мараак, дракон вашей семьи, куда-то исчез, и, что самое главное, пропала табличка, скрепляющая древний договор между вашими предками и драконом Огня. Итак, Вернер, только что вступив в законное владение родовым замком, должен его покинуть и разрешить еще не одну непростую задачу.

ПРОХОЖДЕНИЕ



Общие принципы игры в основном излагаются по ходу описания, но некото-

Дмитрий Бурковский

ДРАКОНЕ 2: СЕРДЦЕ ЧЕЛОВЕКА-ДРАКОНА

Если у вас возникли финансовые трудности, а проводить целые сутки за игрой в «Квинту» на деньги вам не очень хочется, обратитесь к концу данной статьи

рые необходимо узнать уже сейчас

Во-первых, необходимо регулярно питаться для поддержания жизненных сил когда окажетесь в городе, обязательно набейте свою сумку пакетами с сухим пайком — его всегда можно найти в магазинчике Ненизмы

Во-вторых, обязательно говорите с каждым встречным, так как некоторая полученная таким образом информация является критически необходимой для дальнейшего прохождения Всегда беседуйте со всеми снова после того, как произошли какие-то новые события

В-третьих, во время боя старайтесь наносить удары как можно чаще и в тоже время попытайтесь не дать сопернику провести свою атаку. Всегда, столкнувшись с сильными врагами, используйте магию, это заметно облегчает жизнь.

В-четвертых, тех денег, которы можно получить в течение игры, вполне достаточно для прохождения и подготовки к финальному бою. Но если у вас возникли финансовые трудности, а проводить целые сутки за игрой в «Квинту» на деньги вам не очень хочется, обратитесь к концу данной статьи.

ЗАМОК ВАЛЛЕНРОД

Вначале поговорите с волшебником. Во время разговора постарайтесь выведать как можно больше информации, а главное — не грубите. Откройте ворота и войдите в замок. Слева от пруда, напротив запертой оружейной, находится вход в шорную мастерскую. Со стола возьмите сумку, а из шкафа — карты леса и долины Карты, равно как и письма, используются следующим образом вы вкладываете необходимый вам предмет в руку и воздействуете им на экран. Также не забудьте захватить с собой флягу с водой Поговорите с Гевисселем, попросите у него ключ от оружейной комнаты

В оружейной возьмите все снаряжение, которое хранится в четырех больших шкафах, а именно: меч Эрена, меч с длинным лезвием, боевой топор, саблю, деревянный и рыцарский щиты, охотничье и боевое копья Все это потом можно будет продать, заработав таким образом необходимое вам количество денег. Затем отправляйтесь в кладовую, вход в нее находится справа от пруда На полке возьмите веревку, кошелек с сотней драков (так называется местная валюта) и трут. Также захватите остатки еды со стола. Поговорите с Сарелем, вашим конюхом, попросите его подготовить драконета к полету У центральных ворот вы встретите уже знакомого вам волшебника, на этот раз он отдаст другую семейную реликвию — кольцо Жизни. Заберите его, оседлайте Лоплопа и отправляйтесь в дорогу

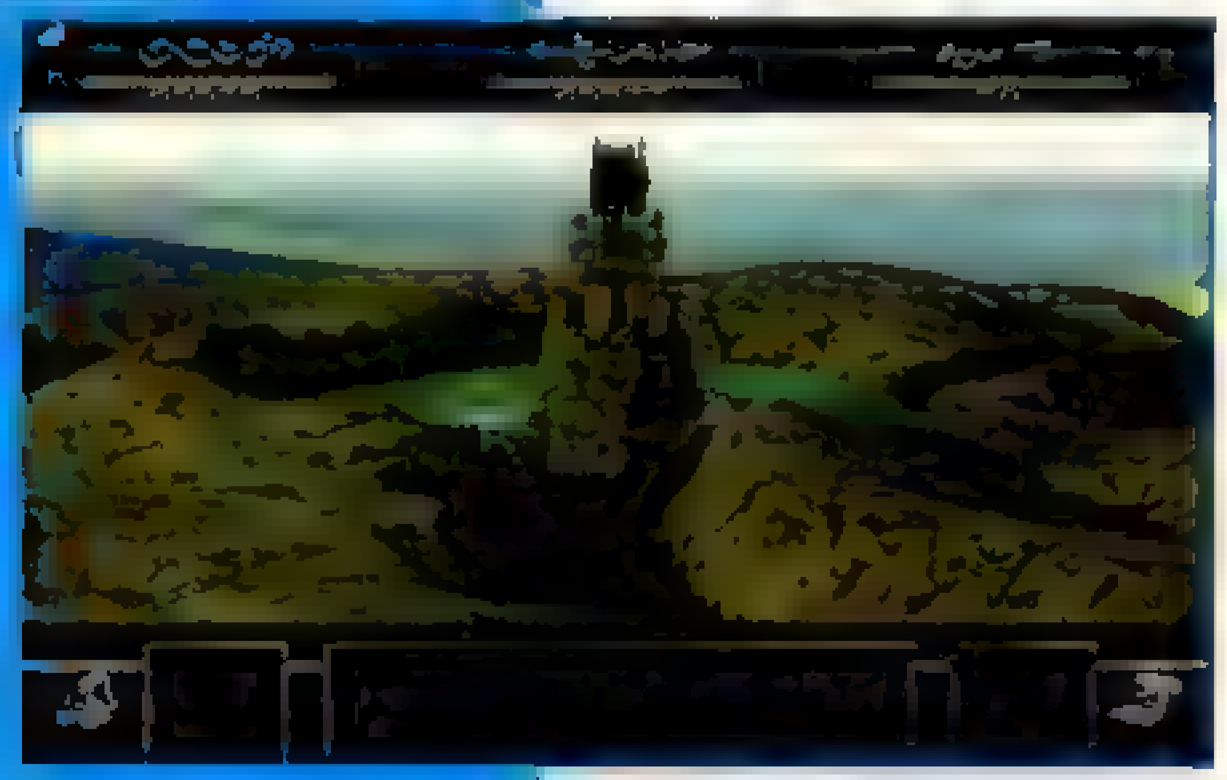
ВАРКАЛЬДСКИЙ ЛЕС

Что ж, бывает и такое. Во время вашего полета на вас напали драконы! Крыло драконета пробито, внизу — сплошной лес, кажется, катастрофа неминуема. Но после стремительного падения вы, как ни странно, остаетесь живы. Кольцо Жизни, переданное волшебником, работает! Жаль, что Лоплопу уже не поможешь… Подберите пакет с едой около его столы и пустую фляжку рядом с головой. Развернитесь. Идите на запад, затем на север. Вы достигнете реки Повернитесь направо и подберите острый камень. Да, и не забудьте наполнить вашу флягу водой! Развернитесь и идите прямо. На следующем экране поверните налево, и вы увидите странный кусок скалы. Подойдите к нему и острым камнем расчистите надпись. Используйте заклинание чтения. Неплохо, теперь вы знаете, где можно отдохнуть и восстановить силы. Теперь идите назад, затем поворачивайте направо Идите прямо до тех пор, пока можете двигаться вперед. Здесь поверните налево. Идите прямо, вновь поверните налево. Ого, вы набрели на лагерь гоблинов! Что ж, они всегда были трусами, можно сыграть на их страхах еще раз. Достаточно сказать им, что у вас есть меч Эрена, да намекнуть, что поблизости летает ваш дракон, и некогда доблестные гоблины просто убегут с поля сражения. Теперь можно спокойно снять кусок мяса с вертела и идти прямо. Вы выйдете на развилку дороги, ведущей к гному

Поверните направо, двигайтесь прямо, затем снова направо Вы встретите гнома. Поговорите с ним, главное — не грубите, отвечайте честно и согласитесь на его помощь. Следуйте за ним к нему домой. Во время беседы спросите его о странном обломке скалы Начните разговор заново и скажите, что вы голодны. Возьмите предложенные фрукты и попытайтесь выведать, где находится выход из этого леса. Вас отправят к Лесному Стражу Выходите из домика гнома Развернитесь и идите направо, затем налево и снова направо. Перед вами предстанет Страж — гигантское дерево. Поговорите с ним, скажите, что вы «рыцарь, сбившийся с пути» и согласитесь выполнить его условие — посадить семя. Теперь идите назад и прямо, пока не окажетесь в тупике. Поверните налево. Здесь вам может встретиться чудовище, но обычно оно не нападает, если в руках нет оружия Пройдя зверя, поворачивайте направо, затем еще раз направо. Вы окажетесь на краю болота. Идите вперед и наступите на рыхлую песчаную почву. На глыбе справа лежит Амулет демона, но сразу лучше его не брать, иначе вы не сможете посадить в этом месте семя Лучше подготовиться к битве и сразу бросить это семя в песок Появиться демон и начнет схватку. Выбор оружия остается за вами, но я предпочитаю тяжелый топор, так как он отбрасывает противника назад. Можно даже не дать ему нанести ни одного удара



вообще. В любом случае, во время сражения желательно использовать заклинания защиты и слабости, они здорово увеличивают ваши шансы на победу. После того как вы нанесете решающий удар, можно уже возвращаться к Стражу и отправляться из этого леса. Но если вы в состоянии еще раз сразиться с демоном и, главное, вам очень хочется заполучить его Амулет (который увеличивает скорость восстановления магической энергии), то достаточно покинуть болото, через некоторое время вернуться на прежнее место, взять Амулет демона и одержать повторную победу над чудовищем. Стали ли вы сражаться во второй раз или предпочли больше не испытывать судьбу — ваша дорога лежит теперь к домику гнома. С места схватки идите налево, затем прямо и направо, и вы окажетесь уже на знакомой вам развилке. Теперь поверните налево, а потом направо — вам вновь встретится гном. На этот раз скажите, что вы тяжело ранены, и попросите помощи. После весьма странной процедуры лечения распрощайтесь с ним и пожелайте ему удачи. В ответ он должен передать вам волшебный желудь. Возьмите его и возвращайтесь к Стражу. Скажите ему, что вы посадили семя и хотите поскорее убраться из этого леса. Он перенесет вас на окраину своих владений.





Странно, здесь пасется чей-то мопатеш (местное «наземное средство передвижения»). Значит, поблизости должен быть и всадник. Развернитесь и идите по тропе. Что это — какой-то монстр пытается убить человека! Чудовище убито, жаль только, что этому странному всаднику уже не поможешь. Хотя постойте, он, кажется, хочет что-то сказать. Дайте ему воды из фляги, выслушайте его исповедь и пообещайте выполнить его просьбу. Похоже, он входит в число тех, кто похитил священную реликвию — Багровый Коготь. Интересно, действительно ли он раскаялся? Но воля умирающего — закон. Возьмите с его тела кошелек (ему он все равно больше не понадобится) и змеиный кинжал. Теперь можно вернуться к мирно пасущемуся мопатешу и продолжить наше путешествие.

ГОРОД ДРАКОНИЯ

Несмотря на все задержки, в город вы прибываете вовремя, хотя и последним из участников — турнир начнется через два дня. К тому же, у вас еще нет дракона. В этом городе вам предстоит провести все оставшееся до поединка Венценосца время, узнать много полезного и повстречаться с массой интересных людей. Здесь нет четкой последовательности событий и действий, я привожу свой вариант прохождения.

ПЕРВОЕ УТРО

Поговорите со стражем в центральных воротах, скажите ему правду про то, где вы взяли мопатеша и кинжал. Если он вас не будет пускать, попытайтесь его подкупить. Деньги любят все. Двадцати драков вполне хватит. Войдя в город, поговорите с охранником у конюшни, спросите его, где можно найти жрецов Великого Драконика. Развернитесь, поднимитесь по лестнице и идите налево. Вот и один из ваших будущих соперников, рыцарь Карр Страупсик собственной персоной, методично избивает какого-то молодого человека. Вы успеваете как раз вовремя, чтобы помочь этому несчастному пареньку. В разговоре с Карром выбирайте следующие пункты:

— Страупсик, это не достойно вас, поберегите свои силы для арены.

— Я далек от мысли...

— Уверен, он уже раскаивается в недостаточном почтении к вам.

— Уверяю вас, вряд ли...

Да уж, еле спасли парня. Немудрено, что Страупсик разозлился — его назвали трогом! А почему это произошло, лучше узнать в таверне. В «Драконьем сердце» ведите беседу со спасенным следующим образом:

— Тебе повезло...

— Забудь об этом...

— Кто такая эта принцесса Кармина?

— Страупсик оскорблял принцессу?

— А тебе-то что до принцессы?

— Зови меня Вернер.

— Откуда ты знаешь мое имя?

— Что еще ты знаешь?

— Поверь мне, это взаимное чувство.

— Почему ты ненавидишь герцога?

— О! Ты, похоже, в курсе сердечных дел...

— Держи меня в курсе дел.

Странный тип, слишком много знает... Ну да ладно. Повернитесь налево и поговорите с той красоткой, что сидит за соседним столиком. Это еще один ваш будущий соперник, графиня Хеллайнея Артикская. Во время разговора старайтесь льстить ей и попросите совет. Продолжайте говорить ей комплименты до тех пор, пока не исчерпаете все пункты разговора. Теперь возвращайтесь к своему столику и идите направо, там сидит еще один рыцарь, точнее, леди Танасия Хайренант. Говорите с ней открыто, спросите, зачем она принимает участие в этом турнире. Пожелайте ей удачи и поговорите с хозяином постоялого двора, закажите у него комнату на ночь. Теперь можно отправиться побродить по городу. Да, совсем забыл, в дальнем углу сидят заядлые игроки, они — ваш практически неиссякаемый источник денег. Как только вы окажетесь на мели, сыграйте с ними. Правила «Квинты» достаточно просты, напоминают покер, только вместо карт — игральные кости. Игровые комбинации практически аналогичны покеру: двойка, тройка, стрит, каре и т. д. Играют в открытую, в три тура, кости бросаются по очереди. После броска вы отбираете нужные вам кости, а остальные отдаете и, если хотите, повышаете ставку.

Но сегодня у вас нет времени на игры, так что выйдите из таверны, поверните налево и отправляйтесь к храму. На площади перед ним вы увидите двух практикующихся в боевом искусстве людей. Поговорите с одним из них, рыцарем Токмаром. Представьтесь ему как вашей душе

угодно, только не раскрывайте своего настоящего имени. Попросите у него совета и пожелайте удачи. Напоследок он «порекомендует» вам сменить обмундирование и ни в коем случае не ссориться с герцогом Эрагтским. Дельный совет, только вот запоздалый. Отойдите назад и идите налево, на улицу, которая расположена за спинами тренирующихся. Там поверните направо и зайдите в магазин Диккара, алхимика. У него вы можете купить практически все зелья, которые могут вам понадобиться в течение игры. Здесь можно найти такие необходимые вещи, как волшебный порошок, зелья жизни и лечения и орб Силы. Сейчас же нам нужен лишь сундук, вмещающий 25 предметов и снадобье, восстанавливающие жизненные силы. Купите их и поговорите с Диккаром. Попросите его исследовать ваш магический желудь, подаренный добрым гномом. Теперь у нас есть универсальное противоядие. Выйдите из лавки и возвращайтесь к храму. Поднимитесь по ступенькам наверх. Поговорите с первосвященником. Расскажите ему о встрече вВаркальдском лесу и потребуйте гарантии защиты тому, у кого сейчас этот Коготь Ненизма – не та ли женщина, про которую говорил умирающий? Также у этого священника можно подлечиться и восстановить силы, попросив о лечении и помощи в бою. Стоит это удовольствие 5 драков, зато все происходит очень быстро. После разговора выходите на площадь и поверните налево. С правой стороны от храма находится сводчатая арка, пройдите через нее. Слева от вас будет вход в королевский дворец. Не разговаривая с охранником, пройдите мимо. Идите по этой дороге, пока не достигнете Геральдической палаты, большого белого здания, что находится слева от вас. Пройдите через арку со странной статуей, называемой Человеком-Драконом, и запомните это место. Вы окажетесь на площади с фонтаном. Если у вас еще осталось лишнее время (на часах где-то около 20:00), то наполните свою фляжку водой из фонтана и поговорите с девушкой, которая сидит напротив. Скажите ей, что вы рыцарь и расспросите об ее отце, герольде. Если часы показывают 21 час, то лучше все это сделать на следующий день. В любом случае поверните налево и заходите в магазин к Ненизме. Поговорите с продавщицей, покажите ей змеиный кинжал. На ее вопрос ответьте, что вы пришли за Багровым Когтем. Затем спросите, нет ли у нее в продаже чего-нибудь «особенного» и купите предложенный яд. С его помощью можно увеличить урон, наносимый холодным оружием, достаточно для этого смазать лезвие. Так как топор является сильнейшим средством ведения поединков из доступных на данном этапе, то вполне разумно использовать яд на нем.

В этом магазине также можно приобрести еду, трут, зеркало, веревку, фляжку и карту города. Покупать что-нибудь или нет – выбор за вами, но если вы взяли все необходимое в своем замке и не выбрасывали ничего по дороге, то в этом магазине вам останется приобрести лишь зеркало и фонарь. Можно также запастись едой. Потом спросите продавщицу о Диккаре и о том, что творится в городе. Когда вы выйдете из магазина, должна уже наступить ночь. Наполните фляжку водой из фонтана (если вы еще этого не сделали) и возвращайтесь к храму тем же путем, что и пришли.

ПЕРВАЯ НОЧЬ

В переходе по дороге к храму вы встретите нищего. Поговорите с ним и дайте ему немного денег. Попросите, чтобы он рассказал о своей ноге. Выслушайте эту грустную историю, заплатите ему и пообещайте помочь. Он предложит убить гоблина в обмен на какой-то секрет. Согласитесь выполнить его условие и войдите в храм. Поговорите со священником и отдайте ему Коготь. Не требуйте награды, он даст вам ее сам. 100 драков – тоже неплохо, лучше не портить отношения с первосвященником, он нам еще пригодится. Спросите его о своей семье и о договоре с драконом. Попросите отвести вас к Провидцу. Когда вы войдете в комнату, не задавайте глупых вопросов и сделайте вид, что вы понимаете, о чем речь. Когда вас спросят, что вы хотите узнать, выберите тайну своего прошлого. Достаточно туманный рассказ, но в награду вы получите верхнюю часть древней таблички с текстом договора! Для начала очень даже неплохо, несмотря на запутанную историю, поведанную Провидцем. Возьмите табличку и выйдите из храма. Двигайтесь в сторону таверны. Не доходя до здания, развернитесь и идите обратно. На вас должен напасть уже знакомый нам гоблин, один из тех, что с позором убежали от вас в Варкальдском лесу. Попробуйте его заболтать, выбирая следующие пункты в разговоре:

– Убирайся с глаз моих, жаба!

– Да, а что это ты так разволновался?

– Ты говоришь о том, что рядом с ареной?

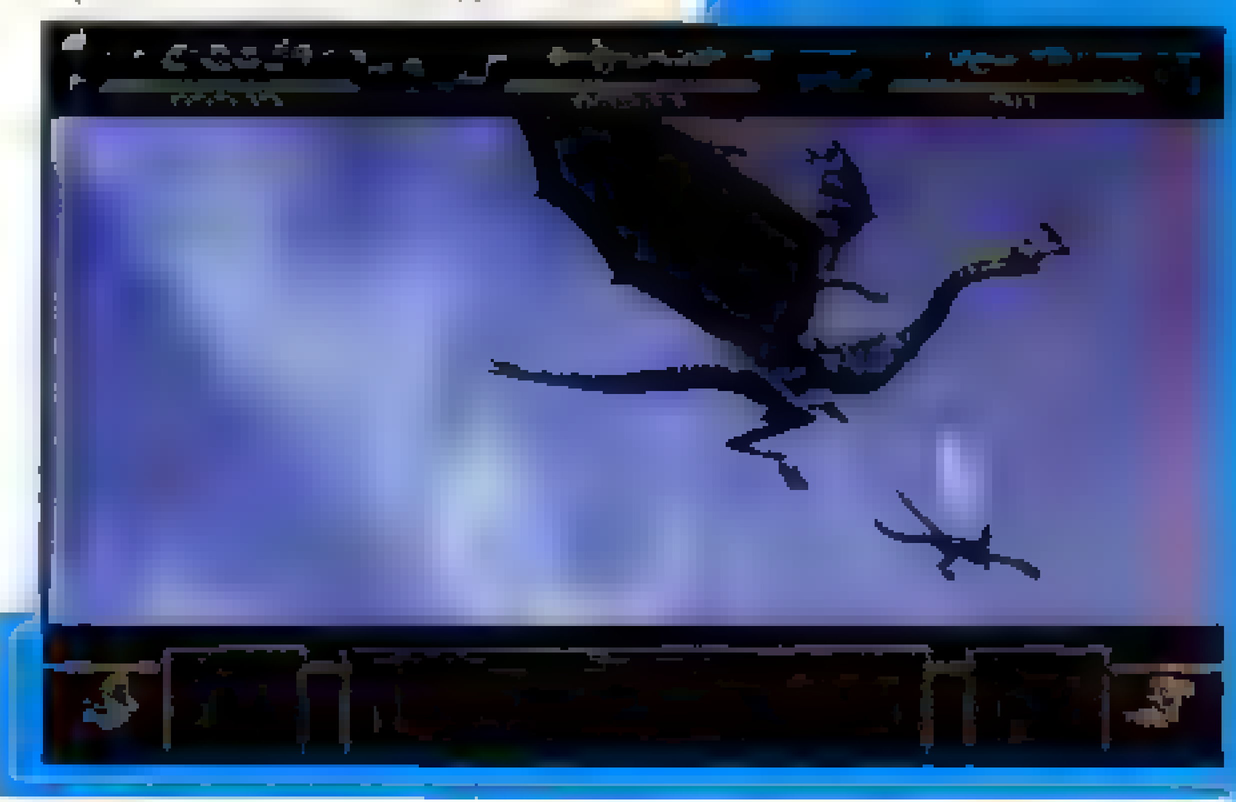
– Ты сам только что сказал мне о нем, олух!

Теперь вы знаете секрет Лабиринта, но вряд ли гоблин отпустит вас просто так. Приготовьтесь к сражению, вам необходимо как можно быстрее убить эту мерзкую тварь. Я предпочитаю использовать боевой топор, нанося удары в верхнюю часть туловища и в голову, стараясь придерживаться при этом перекрестной тактики, т. е. бить поочередно с левой и с правой руки. Главное здесь то, что к моменту, когда вы вернетесь в гостиницу, у вас должно остаться как минимум 40 единиц здоровья. Этого должно хватить, чтобы остаться в живых. И вот, наконец, гоблин повержен. Черт, его клинок был отравлен! Будем надеяться, что волшебный желудь, подаренный гномом, поможет. Подберите ожерелье, кинжал и кошелек. Возвращайтесь к нищему, скажите, что вы выполнили задание, а он расскажет вам о пергаменте, служащем ключом к тому самому проходу в Лабиринт. Теперь можно спокойно идти в гос-





У священника можно подлечиться и восстановить силы, попросив о лечении и помощи в бою. Стоит это удовольствие 5 драков, зато все происходит очень быстро





тиницу и вздремнуть. Да, и не забудьте поесть или принять снадобье, если вы очень устали или у вас меньше 40 единиц здоровья!

ВТОРОЕ УТРО

Вначале возьмите со стола хрустальный шар. Этот предмет позволит вам общаться с волшебником, которого мы встретили в самом начале нашего путешествия. Для этого достаточно выйти на улицу, положить шар в руку и использовать его на экране, аналогично картам и письмам. Волшебник будет давать вам советы, по одному на день, только не очень на них надеитесь, они звучат не яснее предсказаний Провидца.

Выйдите из таверны и двигайтесь налево. Развернитесь назад около поворота, и вы окажетесь перед входом в кузницу. Здесь вы можете покупать оружие или продавать уже ненужное. Поговорите с продавцом, спросите, что он думает о шансах Хеллайнеи на предстоящем турнире. Купите священную пику, она вам пригодится. Возвращайтесь в таверну и передайте Хеллайнее слова кузнеца. О, это произвело на нее впечатление – она посоветовала обратиться к герольду за помощью. Теперь можно и в Геральдический зал. Да, и не забудьте поговорить с Киндерией, девушкой, что сидит у фонтана, если вы этого еще не сделали. В здании отыщите герольда и поговорите с ним о турнире. Скажите, что вас послала Хеллайнея, спросите у него об оружии и о жеребце. Узнайте все, что вас интересует о предстоящем турнире. Покиньте зал, на улице поверните направо – и вы окажетесь около склада. Поговорите со смотрителем о Дикхаре и о завтрашних поединках. Отправляйтесь к храму. По дороге вы встретите юношу, который ремонтирует повозку. Спросите у него об его обязанностях. Идите через площадь в лабораторию Дикхара и узнайте у него, предлагал ли кто-нибудь ему в последние дни пергамент. Досадно, будем надеяться, что он еще найдется. Теперь у вас должна еще остаться уйма времени, до наступления темноты просто побродите по городу или в таверне сыграйте в «Квинту».

Хрустальный шар позволит вам общаться с волшебником, которого мы встретили в самом начале нашего путешествия

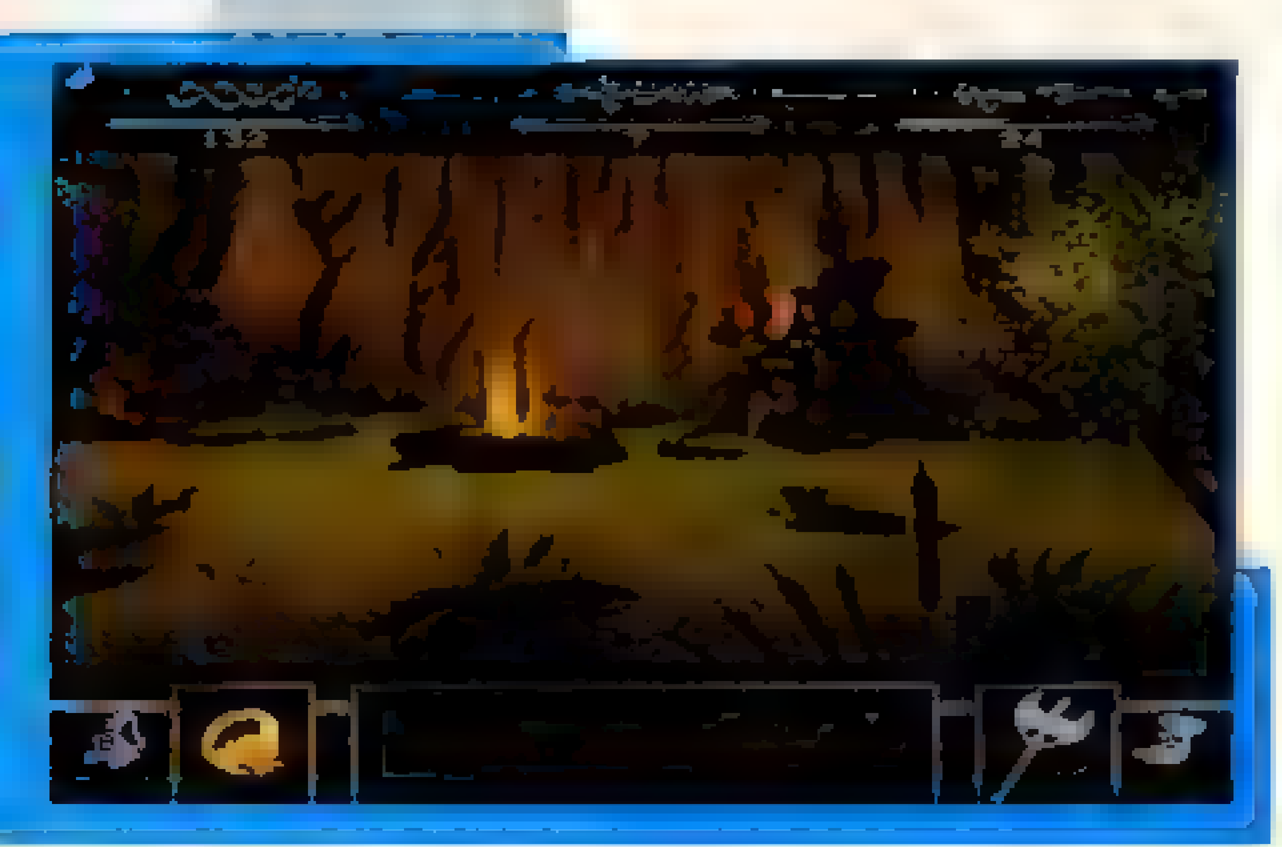
ВТОРАЯ НОЧЬ

Собственно, на эту ночь не намечено никаких дел, но вам необходимо потратить время, чтобы проснуться как раз к началу турнира. Сходите к воротам, через которые вы проникли в город, и поговорите с охранником у стоил о Забытом Лабиринте. Потом до часу ночи просто побродите по городу, если хотите, заидите в храм и поговорите с первосвященником о том же Лабиринте. Затем возвращайтесь в таверну, обязательно пообедайте и ложитесь спать. Завтра вам предстоит великий день – ваш первый в жизни рыцарский турнир.

ТУРНИР СЕМИ КЛИНКОВ

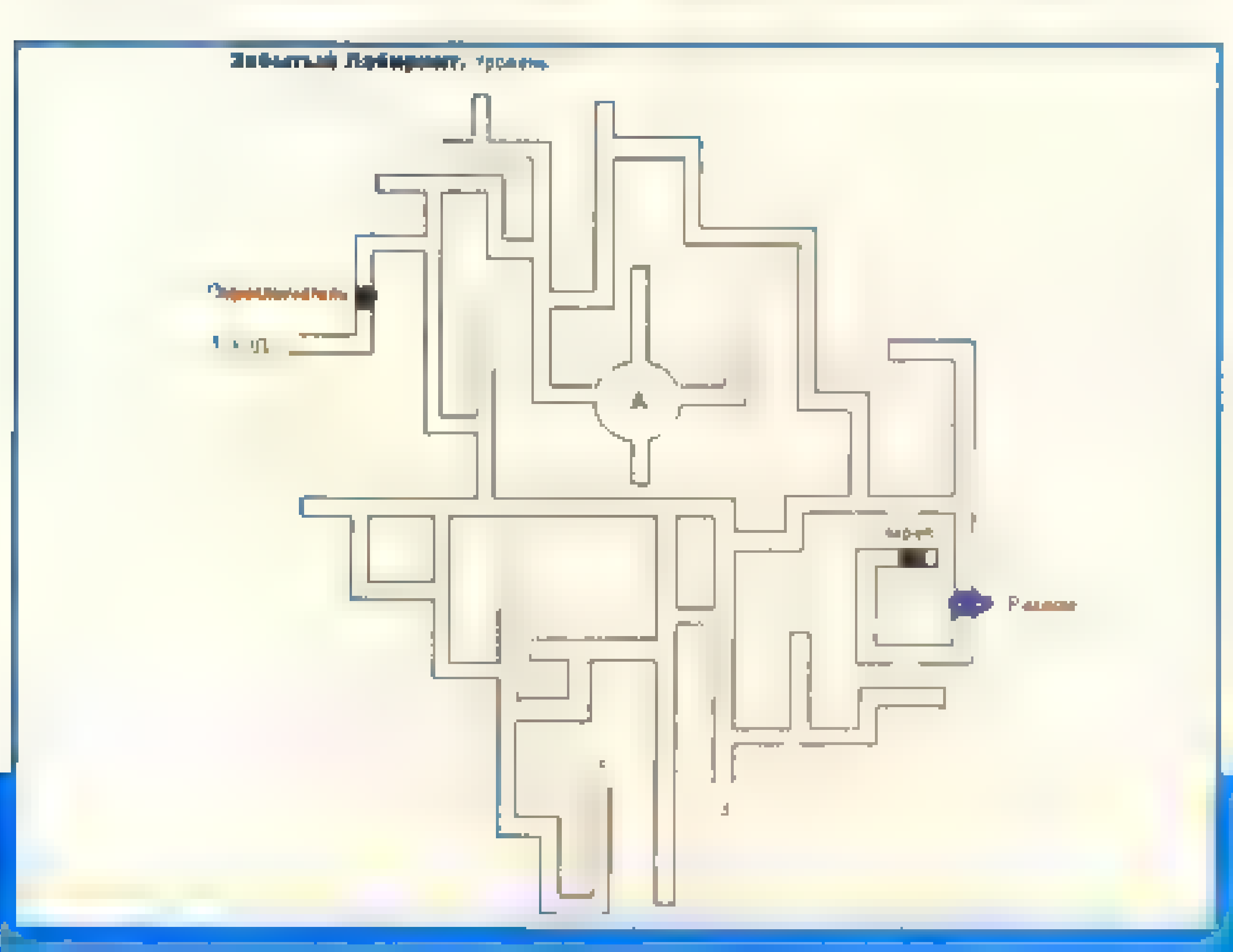
Как только наступит утро, глашатай объявит о начале турнира. В зале подойдите к герольду и постарайтесь узнать как можно больше о правилах и условиях поединка. Затем поговорите с Хеллайнеей, пожелайте ей удачи и попросите помощи в выборе соперника. После того как вы узнаете все, что хотели, пообщайтесь с остальными участниками турнира. После «милой» беседы с герцогом Эрагтским можно приступать и к самим поединкам. Для того чтобы выбрать соперника, необходимо подняться на второй этаж и взять рядом с родовым гербом скипетр соответствующего цвета. Затем пройти в зал, ведущий на арену, и выбрать оружие. Возьмите фамильный щит и пику. На выбор вам предоставляется три разновидности пик: легкая удобна в управлении и позволяет наносить быстрые удары, тяжелую трудно удержать, но и удары, нанесенные ею, получаются намного более болезненными, классическая пика обладает усредненными параметрами первой и второй. После выбора оружия поговорите с вашим оруженосцем о жеребцах, он предложит вам на выбор легкого, но быстрого и маневренного, или тяжелого, но более устойчивого. Какому снаряжению отдать предпочтение – решать вам, я предпочитаю классическую пику и быстрого жеребца. Когда вы готовы, выходите на арену. Во время заезда всегда старайтесь целиться в левый бок соперника, так у вас будет больше шансов нанести удар первым. Учтите также и то, что в дебютном заезде противник обычно не успевает ударить и промахивается. Используйте это, чтобы получить преимущество в запасе жизненных сил во время следующих ударов. После сражения восстановите свои силы с помощью снадобья и возвращайтесь в Геральдический зал. Для того чтобы выбрать следующего соперника, повторите вышеописанную процедуру. Теоретически вы можете одолеть всех рыцарей, но от этого будет мало проку, так как чемпионом все равно станет Танасия. Для дальнейшего прохождения игры вам достаточно выиграть у одного-двух соперников. С другой стороны, победа в сражении приносит деньги (по 50 драков за каждого рыцаря) и, что самое главное, опыт, влекущий за собой увеличение ваших характеристик: жизненной силы и выносливости. Так как вам еще предстоит не одно сражение, то разумно было бы попытаться их улучшить. В любом случае, решать опять вам. После завершения турнира и объявления победителя вас поздравит сам принц Артур. Поблагодарите его и согласитесь принять участие в Кенмарском турнире, последнем перед поединком Венценосца. Не про это ли говорил нам старый волшебник в нашем замке? Принц искренне удивлен вашей неосведомленностью в истории собственного государства, но он все же представит вас графине Кайренской. Вне зависимости от того, что вы скажете, она сразу же покинет вас, а к вам с поздравлениями подойдет наша старая знакомая леди Хеллайнея. Согласитесь на ее предложение тренироваться вместе, ведь до Кенмарского турнира осталось всего лишь 10 дней.

Выйдя на улицу, идите к фонтану. Поговорите с Киндерией, той девушкой, которая читает книгу, сидя около лавки. Спросите о том, что печалит ее. Ага, отец Киндерии не одобряет ее выбор! Узнайте, как зовут того парня. Хм, Пьер, которого еще называют Малышом... Не наш ли это оруженосец? Хороший малый, стоит его похвалить, затем пообещайте помочь этой девушке и поговорить с ее отцом. После беседы поверните налево и зайдите в лавку к Нениэме. Спросите у нее, где она берет свой товар. Пропустив мимо ушей замечание о «таких же, как ты», поинтересуйтесь о необычных пу-



тях доставки контрабанды. Хмм, оказывается, каждый в этом городе знает о Забытом Лабиринте, так что получается, что он не такой уж и забытый. Расспросите поподробнее об этом подземелье, хотя Ненизма знает лишь о том, что вход туда открыт только ночью. Завершив беседу, посмотрите по сторонам. Так как у вас после неплохого выступления на турнире должны были появиться деньги (в зависимости от того, сколько соперников вы выбили из седла), то сейчас самое время докупить недостающее снаряжение (фонарь и зеркало), если вы этого еще не сделали. Так же рекомендуется запастись провиантом, он вам пригодится. Совершив все необходимые покупки, покиньте магазин. Вернитесь в Геральдический зал, поговорите с герольдом. Хороший шанс помочь его дочери, достаточно лишь похвалить своего оруженосца. Теперь можно вернуться к Киндерии и сообщить ей, что вы выполнили ее просьбу. Выслушав слова благодарности, согласитесь на дальнейшее «сотрудничество». Совсем неплохо, у нас теперь есть еще один союзник.

Кстати, не появился ли где-нибудь тот таинственный пергамент? Алхимик наверняка должен знать об этом, зайдите к нему в лавку. Поговорите с хозяином: наконец-то вам улыбнулась удача! Идите налево, к дальней стойке. На стене висит необходимый вам пергамент, купите его. Используйте на нем чары чтения. Странный получился текст, прямо загадка какая-то. Поговорите об этом с алхимиком и спросите о переводе. Также узнайте, не замечал ли он чего-нибудь необычного в последние дни. Воистину, странные дела творятся в этом городе! Высокий человек в черном плаще, с благородными манерами, расспрашивающий про какой-то непонятный артефакт – уж не сам ли это герцог Эраттский? Попытайтесь разузнать подробности. Этот человек упоминал про Харска, но кто это такой? Стоит спросить у священника. Выйдите из лавки и отправляйтесь в храм. Там расспросите у уже знакомого нам первосвященника о том, кто такие Харск, Великий Драконик и Спящий. Выведайте как можно больше информации о Забытом Лабиринте и попросите о новой встрече с Провидцем. На этот раз он вам расскажет о вашем будущем, впрочем, столь же туманно, как и о прошлом. Покиньте храм. Оставшееся до темноты время проведите, гуляя по городу и разговаривая со всеми встречными о турнире.



ЗАБЫТЫЙ ЛАБИРИНТ

Когда наступит ночь, отправляйтесь к фонтану и поговорите с призраком (он будет там лишь в том случае, если вы поговорили с первосвященником о Спящем). Спросите у призрака имя, узнайте о его прежней жизни. Предложите помощь, но, спросив о награде, откажитесь искать его останки. Соглашайтесь лишь после того, как он предложит магический камень в обмен на свои кости. Задайте вопрос о входе в Лабиринт. Опять загадка! Что-то их становится слишком много для одного дня. Хотя, постойте, кажется, в этом все-таки есть некий смысл! Вернитесь к арке и, повернув налево, посмотрите на статую. Достаньте зеркало и вложите его в руку Человека-Дракона. Так вот что значили слова об отражении в том манускрипте – зеркало привело механизм в действие и потайная дверь открылась. С помощью трута зажгите фонарь и спускайтесь в подземелье.

На приведенных картах двух этажей Лабиринта основные комнаты обозначены буквенными индексами, а переходы отмечены цифрами, например, спуску номер 1 на плане первого уровня соответствует подъем номер 1 на плане второго уровня.

После первого поворота обратите внимание на рычаг слева. Пока его не двигайте, лишь прочитайте надпись, воспользовавшись чарами чтения. Теперь отправляйтесь в зал, отмеченный на карте как комната «А». Там вы встретите двух оставшихся гоблинов (лучше уж было расправиться с ними прямо в лесу...). Используйте защитное заклинание и разделайтесь с ними раз и навсегда. Обыщите одежду и достаньте карты двух этажей Лабиринта. Прихватите с собой кошелек и короткий меч. Возвращайтесь через тот же проход, которым пришли, и двигайтесь на северо-восток, к месту, помеченному на плане голубым облаком. Часть лабиринта там оказалась разрушена, глубоко внизу, в проломе, плещется вода.

Спросите у призрака имя, узнайте о его прежней жизни. Предложите помощь, но, спросив о награде, откажитесь искать его останки.

Забытый Лабиринт, уровень II
Б
В

Хорошо, что у нас с собой есть веревка, зацепите ее за балку над пропастью и переберитесь на другую сторону. Двигайтесь до конца коридора. В тупике, в углублении стены, валяется плащ, на нем лежит череп – это все, что осталось от скелета призрака. Возьмите череп и самой короткой дорогой возвращайтесь обратно.

Выйдя на поверхность, подойдите к фонтану и вновь поговорите с призраком. Теперь можно идти в храм. Расскажите первосвященнику обо всем, что произошло с вами в Лабиринте, и



отдайте ему череп. Откажитесь от встречи с Провидцем, все равно ничего нового он пока не скажет. Вернитесь к фонтану и скажите призраку, что вы выполнили обещание. Он исчезнет, а на его месте останется магический камень, защищающий вас от заклинаний.



Подберите его и возвращайтесь в таверну. Поговорите с Малышом Пьером, предайте ему суть вашего с Киндерией дела. Предложите ему стать вашим оруженосцем на «постоянной основе» и договоритесь о завтрашней тренировке. Затем поговорите с Хеллаинеей. Снимите комнату и ложитесь спать.

В принципе, поединки не так сложны, к тому же увеличивают ваши характеристики, так что имеет смысл потратить на них пару часов в день, все равно делать пока больше нечего

ЖИЗНЬ В ГОРОДЕ

Проснувшись, вы окажетесь в Геральдическом зале. Возьмите понравившееся оружие, скажите Хеллайнее, какой вид поединка и какого соперника вы выбираете. Вы можете сразиться с ней и с Пьером на мечах или копьях, при чем только один раз за день.

После тренировки вернитесь в таверну. За столиком справа вы встретите Страупсика — подсядьте к нему и предложите выпить. Спросите, сколько ему лет. Затем поинтересуйтесь, знал ли он ваших родителей. Поговорите об обстоятельствах их смерти. Не заводя разговора о герцоге Эрагтском, пожелайте Карру удачи и покиньте его. За противоположным столиком сидит Квентин, тот странный паренек, которого мы встретили в первый день своего пребывания здесь. Начните разговор, спросив о новостях. Попросите его продолжать свой рассказ. Задайте вопрос о герцоге и о подземельях, скажите, что Забытый Лабиринт действительно существует и вы там недавно побывали. Странно, у герцога появился какой-то таинственный союзник. Попросите Квентина как можно больше разузнать о нем.

После беседы отправляйтесь в город и передайте Киндерии суть вашего с Пьером разговора. Затем отправляйтесь к Дикхару, алхимику. Спросите его о свежих новостях, на его просьбу откройте ваше настоящее имя. Ого, оказывается, за вами следят. Тот самый таинственный человек в черном, о котором говорил Квентин... Узнайте у Дикхара, что он сказал незнакомцу. Да, дело принимает неожиданный оборот. Хотя нам пока ничего не остается, как бродить по городу до наступления темноты.

На следующее утро будет очередная тренировка, и так вплоть до дня турнира. В принципе, поединки не так сложны, к тому же увеличивают ваши характеристики, так что имеет смысл потратить на них пару часов в день, все равно делать пока больше нечего. В эти дни в оставшееся после тренировок время просто побродите по городу и поговорите со всеми жителями о прошедшем турнире.

МАРААК, ДРАКОН ОГНЯ

В пятую или шестую ночь вашего пребывания в Драконии в таверне, на лестнице, ведущей в вашу спальню, вас встретит трактирщик и передаст вам записку от графини Кайренской, требующей, чтобы вы немедленно явились во дворец. Прочитайте послание и поспешите ко входу в палаты принца. Поговорите с охранником и покажите ему ваше приглашение. Войдя в комнату, спросите графиню о причине вашего визита. Когда она попросит, покажите ей ваше кольцо огня. Внезапно в комнате появится принц Артур и в весьма грубой форме потребует, чтобы вы убирались из дворца. Вне зависимости от того, что вы ему ответите, он первым атакует вас. Вот тут и выяснится, что это отнюдь не принц, а тот самый таинственный колдун в черном, который выслеживал вас. Первым делом он попытается парализовать вас своими чарами. Чтобы противостоять им, бросьте в него волшебный желудь, подарок гнома. Затем, взяв в одну руку магический камень, полученный от призрака и необходимый для отражения заклинаний чародея, в другую возьмите любое мощное оружие, например, топор, и расправьтесь с колдуном. В этом вам очень поможет магия защиты и слабости, не забывайте использовать ее. Покончив с ним, вернитесь и поговорите с графиней Кайренской, или, точнее, с вашей матерью, с той, которую вы считали давно погибшей. Оказывается, она просто потеряла память от ужаса, наблюдая гибель вашего отца. Возьмите со стола пузырек с лечебным снадобьем и выпейте его. Продолжите разговор и узнайте, где находится вторая часть таблички. Все-таки священник был прав, она у графини. Возьмите древний камень с договором со стола и покиньте графиню.

Оказавшись на улице, соедините табличку и используйте на ней кольцо Огня. Вас перенесет в Пустынные Земли, место, где находят свое последнее пристанище драконы. Сила кольца пробудит Марaака, и он прилетит посмотреть на наследника. В разговоре с драконом своего отца старайтесь быть вежливым, но главное — чтобы он признал в вас Валленрода. Вы должны проявить и гордость. Согласитесь выполнить его задание и выслушайте историю о двух Камнях. Возьмите из лап Мараака Кристаллиан, один из Камней Равновесия. Попросите его вернуть вас в город. Уже у городских стен попытайтесь выведать у дракона как можно больше о вашей задаче и о предстоящем поединке Венценосца. Попрощайтесь с Мaраком и проходите через ворота.

КРИСТАЛЛИАН И АДАМОСТЕР

Вернитесь в таверну и поговорите с Карром Страупсиком и с Танасией Хаиренант. Теперь они не будут сомневаться в вашем титуле, разговор пройдет более спокойно — союзника Мараака надо уважать. Выйдите из гостиницы и поверните налево. Зайдите в кузницу, спросите продавца об особом оружии. Выяснится, что последнее священное копье купил день назад герцог Эрагтский, хорошо, что вы сделали это еще раньше. Теперь самое время зайти к священнику. Поведайте ему об истории, рассказанной Марааком. Само собой разумеется, он не поверит вам. В доказательство покажите Кристаллиан. Первосвященник направит вас к Провидцу. На этот раз спросите старца об Адамостере, и в ответ вы услышите очередную загадку. Что ж, когда-нибудь мы их решим.

Идите во дворец, там вас ждет графиня Кайренская, точнее, леди Майрана фон Валленрод. Поговорите с ней о Марааке и Адамостере, возьмите деньги со стола. Затем обратитесь к принцу Артуру. Вначале для того, чтобы узнать как можно больше о событиях в городе, спросите его, откуда он узнал про Мараака. Говорите с прин-

цем, пока не исчерпаете все возможные реплики. Попрощайтесь с ним и тут же начните беседу заново. На этот раз выберите первый пункт. Принц отдаст вам семейную реликвию — Бесер'х, Огненный меч вашего отца. Возьмите его и вернитесь на улицу.





У нас осталось еще одно дело, которое необходимо завершить. Для того чтобы добиться помолвки Киндерии и Пьера, отправляйтесь в Геральдический зал и во время разговора с отцом Киндерии выберите следующие пункты:

– Я пришел к вам по просьбе вашей дочери и Пьера.

– Мне неловко, но я...

– Мне больно слышать о смерти вашей жены...

– Вы даете согласие на помолвку?

– Думаю, вы приняли верное решение, сэр.

Смело идите к Киндерии и сообщите ей о новостях. Теперь необходимо подготовиться к предстоящему спуску в Лабиринт. Зайдите к Диккару и купите у него орб Силы и несколько восстанавливающих жизнь снадобий. Если ваша фляжка пуста, наполните ее водой из фонтана. Затем до наступления темноты просто прогуляйтесь по городу, расспросите всех жителей о новостях.

С наступлением темноты спускайтесь в Забытый Лабиринт. Пройдя немного вперед, опустите переключатель слева. Затем сразу же идите в комнату, обозначенную на карте индексом «Б». Войдя в зал с южной стороны, прочтите руны над дверью. Затем отправляйтесь в комнату «В». Для того что бы пройти зеленый туман, воспользуйтесь Кристаллианом — камень поможет вам миновать это препятствие. Оказавшись в комнате, обратите внимание на драгоценные камни, вмонтированные в статуи. Нажмите на них в следующем порядке: белый, желтый, красный и зеленый. Идите на юг (слева — желтая статуя, справа — красная). Как ни странно, но вы вновь окажетесь в комнате Б. Поверните налево и двигайтесь прямо до следующего перекрестка. Выберите правый путь и вновь идите прямо. Минуя статуи драконов, продолжайте все время идти вперед, пока не увидите надпись над дверью. Прочтите ее, войдите в зал и нажмите камни в такой последовательности: желтый, красный, белый и зеленый. Покиньте комнату через восточный проход (красная статуя слева, зеленая — справа). Идите прямо и спуститесь на нижний уровень. Перед вами появится высохший фонтан.

Самое время сохранить игру и приготовиться к битве. Хотя демона и можно убить Огненным мечом (предварительно наложив на него чары факела), все же более быстрый и надежный способ — воспользоваться священным копьем. Возьмите его в руки, наполните фонтан водой из фляги, примените заклинания защиты и слабости и атакуйте монстра. Во время боя восстанавливайте силы снадобьем, а когда здоровье демона опуститься ниже 60 единиц, используйте орб Силы: он придаст дополнительный вес вашим атакам (раньше им воспользоваться нельзя, так как после введения в действие орба вы не можете применять остальные предметы до окончания схватки). После того как вы уничтожите чудовище, возьмите Адамостер. Теперь вы — Хранитель обоих Камней, будьте осторожны, одно ваше неверное действие вполне может изменить баланс этой Вселенной.

Возвращайтесь в город тем же путем, что пришли сюда. Вначале идите налево, затем три раза прямо, опять налево, прямо, направо и, наконец, вновь прямо. Выходите из подземелья. Если еще не наступило утро, поговорите со стражниками у ворот и с охранником у дворца принца. Зайдите в таверну, побеседуйте со всеми обитателями. Теперь вполне можно отдохнуть. Оставшееся до турнира время необходимо провести с пользой, постарайтесь выведать как можно больше сведений. Обязательно поговорите с Хеллаинеей, спросите, что она думает о турнире. Расскажите Пьеру о том, как обстоят дела с его помолвкой, примите слова благодарности. Не забудьте поговорить с Квентином — вы узнаете о том, что замышляет герцог Эраггский. Правда, постарайтесь во время беседы не упоминать имя Хеллайнеи, так как реакция оруженосца на это будет странной и подозрительной.

Но самое главное на данном этапе — хорошо подготовиться к финальной битве. Отправляйтесь к Диккару, потому что необходимо пополнить запасы лекарственных снадобий. Обычно, чтобы победить Кариаканда, хватает 10–12 штук, но в любом случае постарайтесь полностью заполнить ими сумку. Начиная с этого момента, вам понадобятся: кольцо и меч Огня, кольцо Жизни, два Камня, Хрустальный шар, меч Эрена и священная пика (впрочем, от последней также можно при желании избавиться). Остальные предметы можно легко уничтожить, никакого влияния на ход дальнейших событий они уже не окажут.

КЕНМАРСКИЙ ТУРНИР

И вот начинается Великий турнир. Вначале поговорите с Танасиеи, герцогом Эраггским и Страулсиком. Затем обратитесь к Хеллаинее. Ради интереса согласитесь сразиться с ней и потребуйте вознаграждение за вашу «смелость» (награда окажется



весьма оригинальной). Повернитесь к Артуру и спросите его о принцессе. Странно, вы ее не знаете, а она уже выбрала вас своим чемпионом. Поинтересуйтесь у герольда, какие преимущества это вам дает.

Воспользовавшись своим правом выбора, вызовите кого-нибудь на поединок. На этой стадии вам необходимо поразить трех бойцов, так что лучше сразиться с самыми слабыми, такими как принц Артур, Ролонд или Токмар. Откройте двери, ведущие на арену, и выберите необходимое вам оружие. Принцип поединков остается прежним, просто не забывайте после каждого боя восстанавливать силы волшебным

...вам необходимо поразить трех бойцов, так что лучше сразиться с самыми слабыми

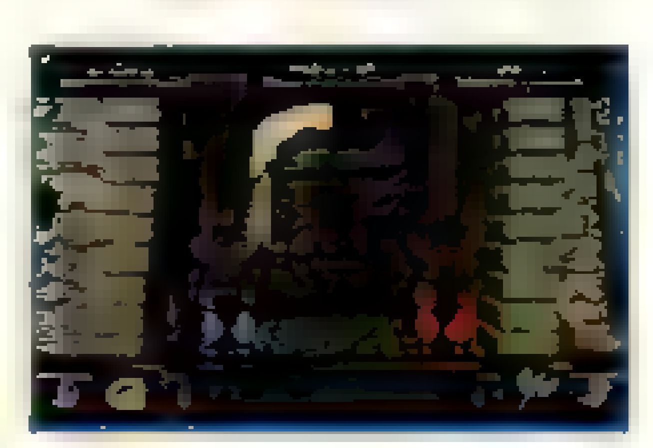
эликсиром. После победы над третьим противником настанет черед схватки Хеллайнеи и Кариаканда. Это ужасно! Воспользовавшись магией тьмы, он смертельно ранит вашу напарницу. Подойдите к умирающей графине. Поклянитесь отомстить герцогу. Когда ее дыхание остановится, примените Кристаллиан. Волшебный камень на некоторое время вернет ей жизнь, но магия Смерти необратима. Поговорите с Артуром о произошедшем событии, но не давайте ярости управлять вами, согласитесь принять участие в финальном поединке. После этого в комнату войдет принцесса Кармина. На ее вопрос о том, кого она вам напоминает, поинтересуйтесь, зачем это вашему старому знакомому Квентину понадобилось переодеваться в женское платье. Ха, оказывается, что это принцесса со времени вашего прибытия в город маскировалась под маленького оруженосца. Пообещайте ей уничтожить Кариаканда и возьмите амулет на память.

Финальная заставка недвусмысленно намекает на непоходимость продолжения. Хотя в силу некоторых причин указанных в начале данной статьи вполне вероятен конец серии но кто знает может нам посчастливится еще не раз поучаствовать в приключениях принца Вернера фон Валленрода?

ПОЕДИНОК ВЕНЦЕНОСЦА

Что ж, вот и наступает конец нашим приключениям. Оказавшись на улице, воспользуйтесь кольцом Огня и вызовите Марака (просто примените кольцо на экране). Дракон доставит вас в Колыбель Солнца – место, где испокон веков проводится поединок претендентов на трон. Поговорите с Артуром. Затем возьмите в одну руку кольцо Огня, а в другую – меч. Развернитесь и обратитесь к Танасии. После разговора повернитесь в сторону Карра Страупсика. В этот момент в небе над вами появится герцог Эрагтский. Но не кажется ли вам его дракон поразительно знакомым? Да, это Дагон, бывший помощник барона Хаагена фон Дьяконова, убийцы вашего отца. Но как Дагон оказался у Кариаканда? Впрочем, драконы вправе сами выбирать союзников, и никто не может перечить им. Обратитесь к Марааку, на его вопрос ответьте, что вы пришли сюда затем, чтобы выиграть.

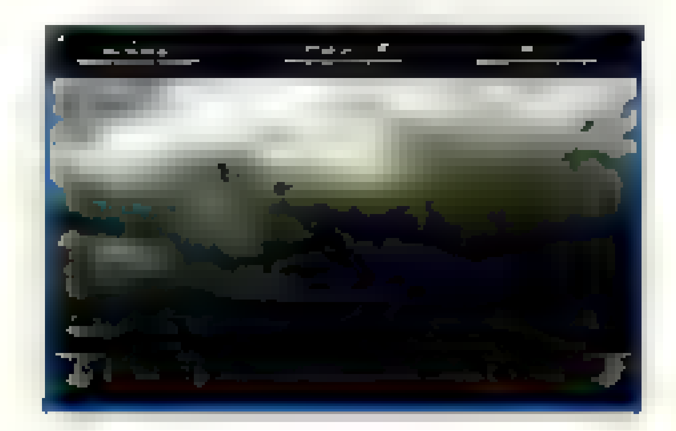
Начнется турнир. Вы вместе с Марааком окажетесь победителями. Но герцог Эрагтский оспорит



результаты, сославшись на то, что вы использовали Кристаллиан, тогда как разрешена лишь магия колец. Вы ничего не сможете с этим поделать, и Кариаканд вызовет вас на Поединок Чести. Во время его вы сможете использовать лишь фамильные мечи, другое оружие не приносит вреда противнику. Так что приготовьтесь к бою, наложите заклятие факела и приступайте к сражению. Если у вас еще осталась магия, используйте ее на чары защиты и слабости, они помогут вам выстоять в этой схватке. Применяйте лечебное снадобье только тогда, когда уровень жизни опуститься ниже 30 единиц. Старайтесь наносить упреждающие удары, не давая Кариаканду сделать ответный выпад. В принципе, того количества бальзама, которое вы взяли с собой, вполне должно хватить.

Был поединок легким или нет, но в конце концов Кариаканд падет поверженным к вашим ногам и вы выслушаете длинную историю причин произошедших событии в изложении уже знакомого нам волшебника. Следующей сценой будет церемония коронации. Поговорив с Артуром, теперь уже бывшим принцем, вы встанете перед выбором: сохранить верность погибшей Хеллайнее или просить руки принцессы Кармины? Решать, как всегда, вам, на финальную сцену это уже никакого влияния не окажет.

Вот и прошел заключительный ролик. Обсидиановы Врата разрушены, полчища орков вторглись в

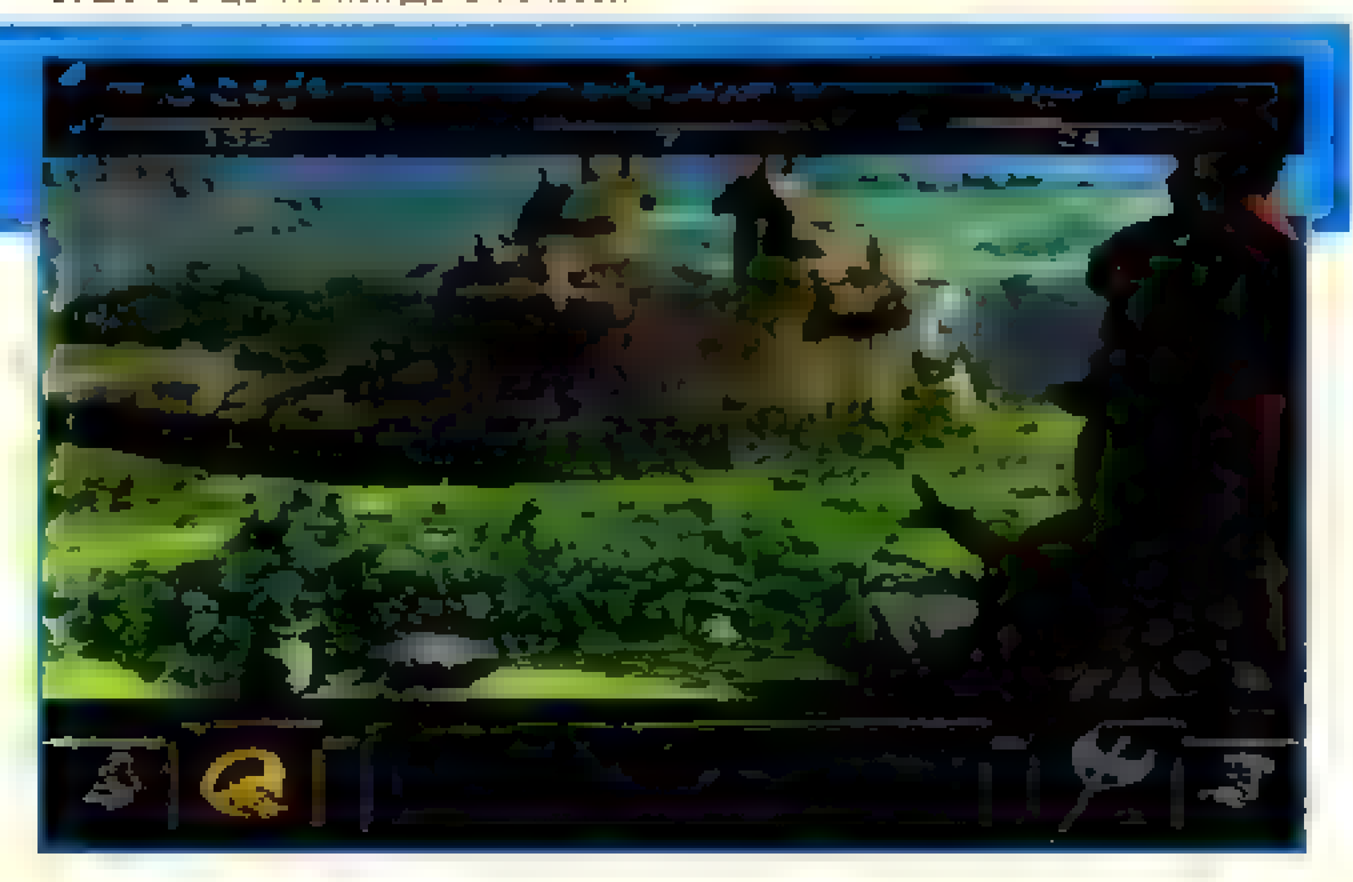


страну, государство на грани разрушения. Не самое удачное время вы выбрали, чтобы стать принцем. Слишком много осталось нерешенных дел. Финальная заставка недвусмысленно намекает на необходимость продолжения. Хотя, в силу некоторых причин, указанных в начале данной статьи, вполне вероятен конец серии, но кто знает – может, нам посчастливится еще не раз поучаствовать в приключениях принца Вернера фон Валленрода?

ОДИН ИЗ СПОСОБОВ НЕ СОВСЕМ ЧЕСТНОЙ ИГРЫ

В игре присутствует огромное количество недоработок и нестыковок, которыми любой игроман вполне может воспользоваться в целях облегчения прохождения игры. Приведу один из вариантов получения неограниченного количества денежных средств.

Убив орка в первую ночь своего пребывания в Драконии и обыскав его плащ, вы найдете змеиный кинжал, точно такой же, как вам дал умирающий вор на выходе из Моркальдского леса. Теперь в любое время после первого турнира вы можете вернуться в магазинчик к Ненизме и, показав ей кинжал, получить еще один Багровый Коготь, а затем за вознаграждение в 100 драконов вернуть его первосвященнику. После этого вы можете в любой момент еще раз зайти к Ненизме и, вновь потребовав Коготь, отнести его в храм за очередные 100 драконов. Повторить данный трюк можно неограниченное число раз, лишь бы времени хватило. Таким весьма нехитрым способом можно вполне накопить пару тысяч, так что без денег вы никогда не окажетесь.



Роман Облизин, EviL LaugH

F1 RACING SIMULATION

Операционная система	Windows 95, NT 4.0.
Процессор	Pentium 120
Оперативная память	16 Мб.
Видеоплата	1 Мб SVGA + 3Dfx.
Место, занимаемое на жестком диске	70 Мб.



РАЗРАБОТЧИК	[illegible]b S[illegible]ft
ИЗДАТЕЛЬ	Ub Soft
ВЫХОД	февраль 1998 г
ЖАНР	симулятор гонок «Формула 1»
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★



С не столь давних времен, как только технические возможности компьютеров позволили не только выполнять на них разного рода вычисления, но и запускать развлекательные программы (с помощью которых можно и по сей день убивать ненужное время), у программистов появилась идея сделать игру, в которой пользователь находился бы в кабине автомобиля, сидел бы за рулем на водительском месте, да еще мог бы всем этим делом управлять.

Одними из первых автосимуляторов такого рода были именно гонки «Формулы 1». На протяжении около десятка лет гоночные симуляторы «Формулы 1» не перестают радовать глаз эффектами, все больше приближающимися по своему качеству к настоящей гонке.

Например, в ранних играх при столкновении у вас просто мялся капот и на экране высвечивалась ненавистная надпись «Game (или Race) over». Позднее, дабы машина не сразу «умирала», начали отлетать колеса (естественно, на трех можно было еще поездить). Теперь же настало другое время: при неправильном прохождении поворотов (в дождливую погоду, например) вашу машину начинает медленно заносить, из-под колес сквозь прозрачную пелену белесого дыма появляются черные, жирные полосы, впоследствии указывающие в сторону кучи обломков (причем, объемных) на дороге, и стены, по которой размазаны вы и ваш новенький болид.

F1 Racing Simulation – одна из последних версий игры, представляющая новейшие разработки в мире автосимуляторов. Тут и вполне реальная пыль, летящая из-под колес при наезде на газон, и брызги грязи, попадающие на ваше стекло при езде за какой-нибудь машиной в сырую погоду, а также вполне реальный вид поврежденного автомобиля после истинно Carmageddon'овской езды. Не говорю уж о траве и песке, налипающих на раскаленные покрышки, а по мере езды по асфальту постепенно отлетающих. Следует заметить, что производство игры фирмой UbiSoft сопровождалось консультациями инженеров концерна Рено.

Для любителей просто посоревноваться эта игра – самая подходящая. Для «автослесарей» тоже найдется дело: на настройку автомобиля под данную трассу и погоду у вас может уйти немало времени.

F1 Racing Simulation – одна из последних версий игры, представляющая новейшие разработки в мире автосимуляторов

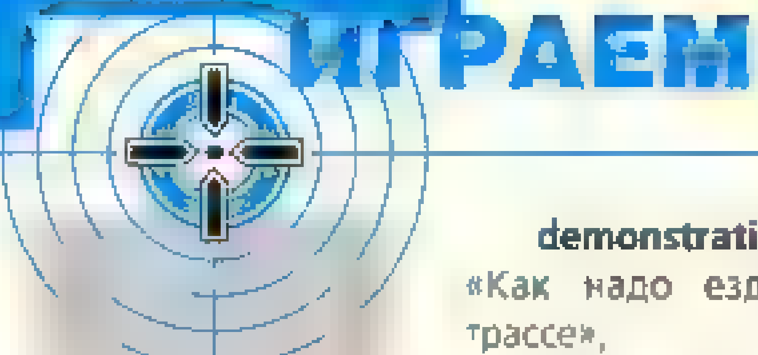
ГЛАВНОЕ МЕНЮ

GAME TYPE – тип игры: realistic – приближенный к реальной жизни, easy – легкий

LEVEL – уровень сложности: amateur – любитель (коробка передач автоматическая), pro – профи (коробка передач ручная), expert – эксперт (коробка передач ручная)

MODE – выбор типа гонки

training – меню тренировки, включает в себя следующие типы гонок: driving school – первая часть тренировочного процесса, в которой вы, при выбранной погоде, будете учиться ездить на автомобиле буквально наперегонки со своей тенью. Ее будет представлять ваш полупрозрачный (наверное, чтобы вы в него не врезались) инструктор-двойник. Чтобы научиться ездить, вам надо постоянно придерживаться его траектории. Особо можно не спешить – если вы отстанете, он вас подождет; training – вторая часть обучения, в которой вы сможете опробовать себя и настроенным под данную трассу автомобиль без каких либо помощников.



demonstration – видеоролик «Как надо ездить по данной трассе»,

single race – вам дается возможность просто покататься по любой трассе,

grand-prix – серия заездов на главный приз гонок «Формулы 1» – «Гран При»,

championship – чемпионат, включает в себя два режима: normal (стандартная последовательность) – все последующие трассы выбирает компьютер – и customized (пользовательский) – выбор последующих трасс предоставляется вам,

time attack – здесь вам дана возможность поставить новые рекорды по прохождению трасс на скорость

DRIVER/TEAM – выбор команды из представленных одиннадцати и просмотр подробной информации о гонщике, в роли которого вы будете выступать



CIRCUIT – выбор одной из шестнадцати трасс, по которой вы будете кататься, а так же просмотр всех его характеристик (в окне выбора треков слева есть клавиша «I» (Info))

Ниже приводится перечень трасс (на трассах, обозначенных значком «*», много сложных поворотов)

легкие: Imola (Сан-Марино)*, Spa (Бельгия)*, Monza (Италия), Barselona (Испания), Hockenheim (Германия), Estoril (Португалия),

сложные: Melbourne (Австралия)*, Magny-Cours (Франция), Interlagos (Бразилия), Monaco (Монте-Карло)*, Silverstone (Великобритания), Buenos Aires (Аргентина)*, Nurburgring (Европа)*, Suzuka (Япония)*, Hungaroring (Венгрия)*, Montreal (Канада)*

Во второй половине окна (bends) вы сможете посмотреть, какие бывают повороты, в каких местах на них установлены специальные парапеты (полосатые) и как по ним надо ездить.

OPTIONS – игровые опции.

car – установки автомобиля:



unit of speed – единицы измерения скорости (KmpH или MpH – км/час или мили/час),

auto-guide into the pits – автоматическая отправка на пит-стоп (в гараж),

damage – включение / выключение повреждений,

gearbox – тип коробки передач (автоматическая / ручная),

anti-skid – включение / выключение скольжения покрышек (пробуксовка и т. д.),

anti-spin – включение / выключение кружения автомобиля на месте (при полном «газе»),

abs – включение / выключение abs (антипробуксовочная (антиблокировочная система),

steering help – помощь компьютера в рулевом управлении

failures – вы можете установить или отменить какие-либо неудачи во время рейса

suspension failure – поломка подвески,

electronics failure – отказ электроники,

engine explosion – взрыв двигателя,

oil or water leak – утечка масла, жидкостей

race – установки трассы

weather – погодные условия,

number of competitors – количество соперников,

competitor level – уровень мастерства соперников,

percentage of laps – количество кругов,

relative usage – взаимоотношения с противниками,

grid position – номер, под которым вы будете начинать заезд

rules – правила заездов (включить / выключить)

false start – фальстарт,

pit speed restriction – определенная скорость при заезде в гараж,

30 lap limit per free practice – 30 кругов практики,

12 qualifier lap limit – 12 квалификационных кругов

28 type limit per week-end – 28 кругов для воскресной гонки

Внизу справа на экране главного меню находятся кнопки, с помощью которых вы сможете записать игру (save), загрузить ранее сохраненную игру (load) и изменить клавиши управления автомобилем, звук, графические опции (configure)

GARAGE

Если вы выберете режим тренировки, то, без сомнения, попадете в меню гаража. Здесь вы сможете вдоволь покопаться под капотом вашего гоночного болида и попробовать настроить его так, чтобы можно было добиться наилучших результатов в заезде

Ниже приводятся возможные опции и поясняется, что же можно сделать со своей машиной и каковы будут результаты

Окно, в котором производятся регулировки, состоит из двух частей: Driver setups (внешние регулировки) и Engineer setups (внутренние регулировки). Слева – кнопки выбора отдельных агрегатов и частей для проведения регулировочных работ, самая нижняя из которых позволяет данную страницу сохранить как файл с расширением *.txt. Напротив этой кнопки на правой части окна есть еще одна (со знаком вопроса), нажав на которую вы сможете про-

смотреть подсказу по данным регулировкам

Изначально все автомобили отрегулированы по принятым мировым стандартам. Но если вас это не устраивает, отрегулируйте своего монстра так, как вам будет угодно

ВНЕШНИЕ РЕГУЛИРОВКИ АВТОМОБИЛЯ (DRIVER SETUPS)

Кнопка Fuel — регулировка количества топлива в баке (в литрах). Вы должны найти «золотую середину» между полным баком с меньшим числом дозаправок (автомобиль будет тяжелее, а разгон — медленнее) и полупустым баком с большим количеством дозаправок (автомобиль будет легче, а разгон — быстрее)

Кнопка Steering — регулировка угла поворота колес при полном обороте руля. Если угол поворота колес будет большим, то при обгоне на прямом участке дороги будет происходить снижение скорости автомобиля, а на повороте — снос автомобиля в сторону из-за потери сцепления передних колес с дорожным покрытием

Кнопка Tyres — выбор подходящей резины и замена использованных шин новыми. На выбор вам дается несколько типов покрышек: «А», «В», «С», «D» и «W», из которых первые четыре различаются по жесткости резины, а «W» — тип покрышки, используемый в сырую погоду. Выбирать покрышки лучше всего средней жесткости, так как при соприкосновении двух твердых поверхностей (шины и дороги) на прямой линии разгон будет быстрее, но при этом на повороте возможен занос (ухудшается сцепление шины с асфальтом) При мягких шинах сцепление с дорогой будет отличнейшим, но разгон — медленней из-за преодоления постоянной деформации покрышек

Кнопка Downforce — регулировка переднего и заднего антикрыльев (спойлеров). Эти аэродинамические элементы находятся спереди и сзади автомобиля и напоминают формой наклоненное крыло. Их функция — прижимать автомобиль на высокой скорости к земле для лучшего сцепления шин с асфальтом. Угол наклона антикрыльев устанавливается в зависимости от других регулировок (жесткости пружин подвески, типа покрышек и т д.)



Кнопка Brakes — баланс передних и задних тормозов. Позволяет наладить тормозные механизмы передней и задней подвески так, чтобы при торможении первыми срабатывали либо передние тормоза, либо задние. Существует также возможность уравнять реакцию тормозов обоих подвесок

Кнопка Gearbox — регулировка вращающего момента каждой передачи коробки скоростей (в реальности — подборка шестерен) так, чтобы был обеспечен быстрый разгон автомобиля до высшей скорости без потери сцепления покрышек с дорогой

ВНУТРЕННИЕ РЕГУЛИРОВКИ АВТОМОБИЛЯ (ENGINEER SETUPS)

Кнопка Dampers — регулировка выпускной системы двигателя. Возможна регулировка правой и левой, передней и задней ее частей. Сказывается это в основном на обратной отдаче воздушной волны, возвращающейся по выхлопной трубе от глушителя в сторону двигателя и (при неправильных регулировках) снижающей мощность двигателя, а также на громкости рева выхлопных газов, вырывающихся из глушителя

Кнопка Ride — регулировка клиренса (расстояние между нижней точкой корпуса автомобиля и поверхностью дороги — дорожный просвет). При максимальном клиренсе центр тяжести переместится вверх и автомобиль будет неустойчивым; при минимальном — возможно постоянное задевание днищем автомобиля дорожного покрытия на любой неровности трека

Кнопка Camber — регулировка развала передних и задних колес автомобиля. Он нужен для того, чтобы на повороте при наклоне автомобиля в противоположную сторону отрыв боковин покрышек от дорожного покрытия был самым минимальным. Чем больше будет расстояние между точками касания передних колес с дорогой, тем больше будет радиус поворота (это относится только к передним колесам)

Кнопка Bump Stops — регулировка вылета каждого из четырех телескопических амортизаторов подвески (в процентах). Т е на много ли будет увеличиваться клиренс (см. Ride) при езде по неровной поверхности. Максимальный вылет — 40 мм, минимальный — 0 мм (т е. подвеска не работает вообще)

Кнопка Springs — регулировка жесткости пружин подвески Чем мягче пружины, тем меньше автомобиль будет «замечать» неровности трассы Но в то же время, если корпус при разгоне будет слишком наклоняться назад, то от воздушного сальто даже спойлеры (см. Downforce) не спасут. Чем пружины жестче, тем дольше автомобиль будет «скакать» на неровной поверхности Ваша же задача — найти нечто среднее между минимумом и максимумом

Кнопка Engine — регулировка хода поршня в цилиндре двигателя (расстояние между положениями поршня от верхней мертвой точки до нижней) в рамках от



15 000 RPM до 17 500 RPM Если вы установите 15 000 RPM, то ход поршня будет меньшим, количество оборотов двигателя в минуту увеличится, а мощность при этом уменьшится из-за большего объема камеры сгорания и меньшего давления отработавших газов на поршень Если же вы установите 17 500 RPM, то мощность, конечно, увеличится, но ход поршня-то будет большим, а следовательно, время, затраченное на один оборот коленчатого вала, будет больше, а разгон — медленнее

Изначально все автомобили отрегулированы по принятым мировым стандартам Но если вас это не устраивает отрегулируйте своего монстра так, как вам будет угодно

F1 RACING SIMULATION



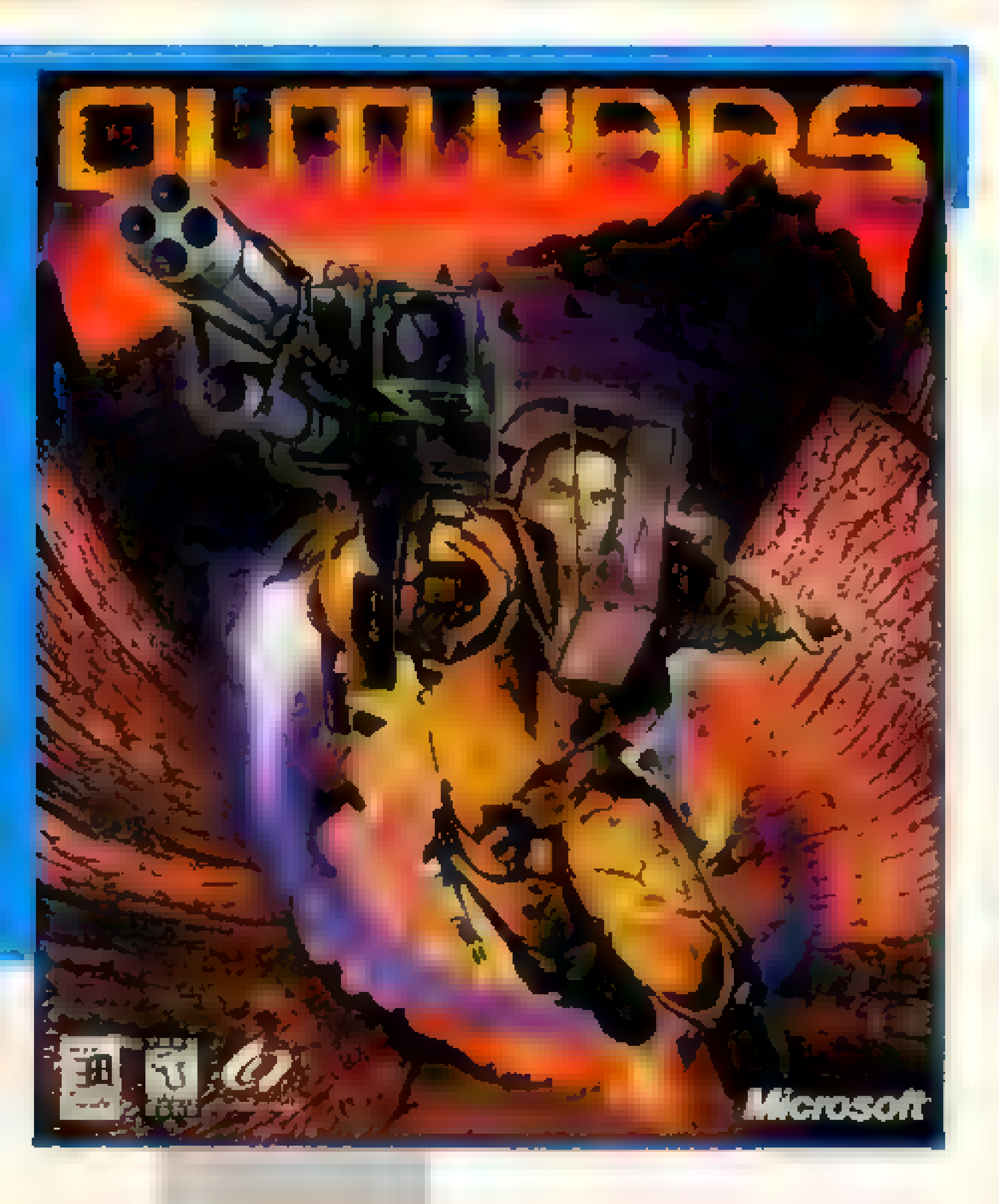
Gobzik

OUTWARS

РАЗРАБОТЧИК	Singletrac
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft
ВЫХОД	[illegible]
ЖАНР	3D-action, аркада
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 133
Оперативная память	16Мб
Видеоплата	SVGA

PC CD ROM



На что похожа Outwars? Я бы сравнил ее с относительно древним MDK или совсем древним Die Hard (не Trilogy!). Но это по внешнему виду. А по самой концепции – так это просто вылитая Terra Nova (для тех, кто не слышал – Tie Fighter на ногах)... Вот так: Terra Nova + MDK + Multiplayer... прямо гремучая смесь какая-то!

Начну с главного, то есть с графики. Она, я бы сказал, более чем хороша. Поддержка 3Dfx, правда, с использованием Direct 3D (со всеми вытекающими отсюда последствиями). Полная трехмерность игры, что, однако, можно отнести скорее к обязанности создателей, нежели к плюсам движка. Очень радует наличие открытых пространств, после лабиринтов Quake все-таки хочется глотнуть свежего воздуха. Отдельно стоит сказать о монстрах. Они просто великолепны. То есть это вторая (первой была Creature Shock) игра, где некоторые монстры вызывают неподдельный ужас, смешанный с отвращением (вызванный, конечно, не уродливостью моделей, как это было в Jaggernaut'е). Чего стоит одна матка Гидронов, вылезающая из нароста на потолке, или Defender, щелкающий зубами перед лицом Outwarrior'а... да о чем там говорить, посмотрите сами! Однако, чтобы не создавать впечатление графической идеальности сего продукта, следует заметить, что в нем есть и несколько недостатков вроде проникновения монстров [illegible]

О звуке. Он тоже на хорошем уровне: крики, выстрелы, гаденький визг (свист, рык...) монстров – все как положено. «Глюков» вроде нет (да и какие могут быть «глюки» со звуком?). Кстати, о музыке: Microsoft разорилась и выпустила Outwars аж на двух дисках, каждый из которых снабжен своей CD-музыкой, а дабы скучно не было, для каждого уровня отведен свой мотив...

Как никогда остро встал вопрос о многопользовательском режиме. Он есть! Более того, Outwars можно смело называть игрой, написанной исключительно под Интернет: несколько видов игры и свой собственный бесплатный сервер на www.zone.com. Единственный печальный факт – одновременно могут играть только восемь человек максимум, что, мягко говоря, устарело...

Играбельность. Она высока. При всех своих недостатках игра действительно способна привлечь внимание. Это доказано хотя бы вашим видавшим виды покорным слугой – после девяти часов непрестанной игры (в режиме Single Player – о Multiplayer'е речь не идет) играть хотелось еще... Это, пожалуй, может навести на размышления.

На что похожа Outwars? Terra Nova + + MDK + + Multiplayer... прямо гремучая смесь какая-то!

СЮЖЕТ

В течение многих веков люди развивались. Они исследовали отдаленные миры и стремились найти себе братьев по разуму. Однако на Земле закончились ресурсы, и людям пришлось-таки переселиться на те самые отдаленные планеты. А вот тут-то и случилась та ситуация, которая обычно называется «за что боролись, на то и напоролись», то есть, по закону жанра, на людей напали пришельцы, и им, людям, пришлось воевать с ними. Как со всем этим связаны вы? Ну, во-первых, вы землянин (надеюсь), а во-вторых, вы состоите в специальном отряде морской пехоты, называемом Дредноуты (Dreadnauts). Морские пехотинцы оснащены новейшим оружием, в их боевые костюмы внедрены самые последние разработки земных ученых. Настолько последние, что превращают каждого пехотинца в шагающий виртуальный танк. Ничто не может остановить Дредноутов, они идеальны для выполнения любого задания. Именно их, то есть и вас, и посылают на одну из планет, где, по слухам, колонисты натолкнулись на некую неизвестную силу.

GROUP MANEUVERS

Вот мы и добрались до Multiplayer'а. Это то, ради чего **Outwars** и создана. Играть можно где угодно, как угодно и когда угодно. Ваш покорный слуга предпочитает Internet Gaming Zone, созданную *Microsoft* и для ее же игр приспособленную. Зона эта абсолютно бесплатна (пока?), зарегистрироваться на ней легко, один минус – с завидным постоянством сервер IGZ отключается «для профилактики», что сообщается весьма юморным посланием – «сервер отключается через 10

минут»... Теперь о людях. Число играющих растет, и если раньше их было крайне мало (человек 10–12 одновременно), то теперь в IGZ их человек 30 сразу, а по выходным — все 50 (это, кстати, весьма и весьма неплохо).

Play on Mplayer — сыграть через Mplayer (разумеется, вы должны быть подключены к Интернету и зарегистрированы на www.mplayer.com). Регистрация бесплатная.

Internet TCP/IP Connection for Direct Play — создать свой собственный (или присоединиться к ранее созданному) сервер **Outwars**. Опять-таки необходимо подключение к Интернету.

Modem Connection for Direct Play — игра по нехитрому устройству, именуемому модемом.

Serial Connection for Direct Play — игра по нуль-модемному кабелю.

HOST GAME

Roster — список всех игроков и их состояние. Для того, чтобы началась игра, необходимо, чтобы все игроки были в состоянии «Ready». А для того, чтобы все игроки перешли в это состояние, надо, чтобы каждый из них нажал соответствующую кнопочку, находящуюся тут же.

Armory — оружейная палата. Здесь выбирают скафандр и оружие.

Teams — распределить всех игроков по командам. Это имеет смысл, если вы ведете командный режим игры (CTF или TW).

Battlefield — и вот нашли большое поле... Выбрать арену для проведения боевых действий. Печально, что нельзя использовать абсолютно все карты, которые были задействованы в игре.

Setup — установка.

Restrictions — ввести ограничения.

SETUP

Типы игры

Free For All — в сокращенном варианте FFA. Наиболее часто используемый режим. Все сводится к простому принципу «каждый сам за себя», или, как это выразили разработчики «стреляй, если оно движется, уворачивайся, если оно стреляет».

Система подсчета очков для FFA

Regeneration On

+1 за каждый процент нанесенных повреждений

-1 за каждый процент полученных повреждений

+25 за убийство оппонента

-25 за самоубийство

Regeneration Off

+1 за каждый процент нанесенных повреждений

-1 за каждый процент полученных повреждений

+25 за убийство оппонента

-25 за самоубийство

+50 очков, если вы остались последним из живых на поле боя

Assassin — один из самых оригинальных режимов игры за всю историю Multiplayer'а. Вам дается объект (жертва), которую необходимо уничтожить, получив за это большую кучу очков. Особенно интересно с выключенным Regeneration.

Система подсчета очков для Assassin

Regeneration On: ваша жертва будет меняться, если игрок покинул игру или «пуля пролетела», а также после каждой вашей смерти.

+10 очков за уничтожение жертвы

-1 очко за самоубийство

+1 очко за уничтожение другого игрока (не жертвы)

Regeneration Off: каждому дается жертва в начале игры, у каждой жертвы, в свою очередь, есть своя жертва и т. д. Короче, вашей целью является игрок Б, а его целью — игрок В. Если ваша цель достигнута (игрок Б трагически погиб), вашей новой жертвой становится игрок В.

+10 очков за уничтожение жертвы

-1 очко за самоубийство

+1 очко за уничтожение другого игрока (не жертвы)

+20 очков, если вы остались последним из живых на поле боя

Smear The Cyborg. Ваша задача — убить киборга. Последним в свою очередь становится тот, кто раньше других успел захватить некий Cyborg Ball. У киборга есть полный комплект оружия.

Система подсчета очков для Smear The Cyborg

Regeneration On

+25 очков получает простой игрок за уничтожение киборга

+10 очков получает киборг за уничтожение простого игрока

+1 за каждый процент нанесенных повреждений

-1 за каждый процент полученных повреждений

-10 очков за самоубийство

Team War — командная игра. Как нетрудно догадаться, задачей всей команды вообще и каждого ее члена в частности является уничтожение наибольшего количества оппонентов.

Система подсчета очков для Team War

Regeneration On. Выигрывает та команда, которая быстрее другой достигла лимита очков (устанавливать обязательно).

+25 за убийство члена вражеской команды

-25 за самоубийство или убийство члена своей команды

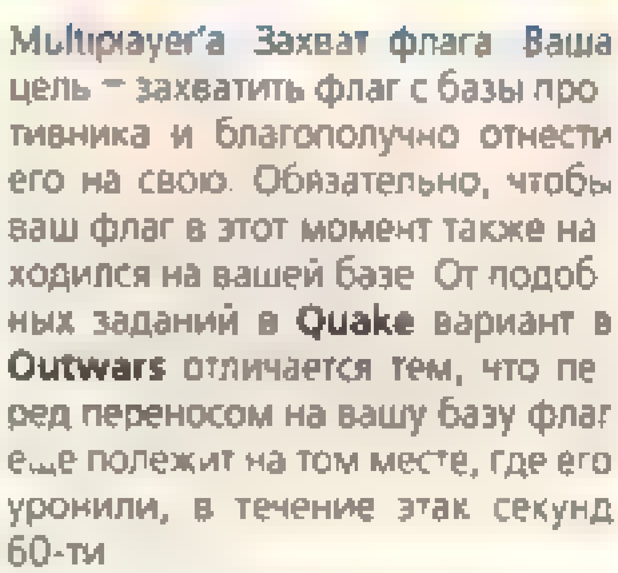
+1 за каждый процент нанесенных повреждений

-1 за каждый процент полученных повреждений.

Очки команды — это сумма очков всех ее членов.

Capture The Flag, или, проще, — CTF. Второй по популярности в Интернете (после DM) режим





Multiplayer'а. Захват флага. Ваша цель — захватить флаг с базы противника и благополучно отнести его на свою. Обязательно, чтобы ваш флаг в этот момент также находился на вашей базе. От подобных заданий в **Quake** вариант в **Outwars** отличается тем, что перед переносом на вашу базу флаг еще полежит на том месте, где его уронили, в течение этак секунд 60-ти.

Система подсчета очков для CTF

+1 за каждый процент нанесенных повреждений

-1 за каждый процент полученных повреждений

+10 за убийство противника

-10 за самоубийство

Как никогда остро встал вопрос о многопользовательском режиме. Он есть!





+10 за захват вражеского флага
+15 за его перенос на вашу базу

Параметры игры

Player Regeneration — «воскрешение» игрока (после смерти, что логично)

Pickup Regeneration — восстанавливающиеся бонусы

Allow tracker — система наведения. Весьма оригинальна игра с отключенными Tracker'ами... Как сказал один человек с IGZ: «It's different»

Allow Target I.D.'s — имена игроков под их фигурами

Restrictions

Здесь вы можете установить ограничения на использование различных видов оружия, скафандров, задать уровень технологии и т. д.



ОРУЖИЕ

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Pulse Rifle

Стандартное оружие всех скафандров. Весьма радуют его относительно высокая скорострельность и, главное, бесконечные патроны. Всего в обойме 12 зарядов, когда вы их расстреляете, оружие будет автоматически перезаряжено

Радиус взрыва: None
Повреждения: Low
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: High
Дальнобойность: 350 футов

Auto Rifle

Самое скорострельное оружие в игре. Рекомендуется использовать в качестве альтернативы P. R. и для воздушных боев. 180 патронов

Радиус взрыва: None
Повреждения: Low
Повреждения брони: Low
Скорострельность: High
Дальнобойность: 250 футов

Flame Thrower

Огнемет. Лучше всего использовать на коротких дистанциях во время наземных боев против легко бронированных групп Laborer'ов и Defender'ов

Радиус взрыва: Special (зависит от частоты выстрелов)
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Low
Скорострельность: Constant (постоянный огонь, может регулироваться)
Дальнобойность: 100 футов

Flechette Cannon

Аналог дробовика. Стреляет несколькими зарядами сразу, поражая броню противника. С успехом может быть применено на коротких и средних дистанциях. Особенно хорошо против групп слабо бронированных врагов (пресловутые Laborer'ы и т. п.). 16 зарядов

Радиус взрыва: None
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Medium
Дальнобойность: 180 футов

Gauss Cannon

Морские пехотинцы называют ее «Шепот». Самая мощное оружие. К тому же G. C. обладает самой большой дальнобойностью, что превращает ее в идеальное оружие снайпера. Недостаток — ограниченный боезапас (12 патронов) и очень низкая скорострельность. Рекомендуется применять против скоплений врагов на больших дистанциях

Радиус взрыва: None
Повреждения: High
Повреждения брони: High
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 500 футов

ГРАНАТЫ

Fragmentation Grenade

Осколочная граната. Одна из базовых. Хорошо зарекомендовала себя как против групп, так и против отдельно стоящих врагов. Может использоваться как мортира, если необходимо преодолеть невысокие препятствия

Радиус взрыва: 5 футов
Повреждения: High
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 425 футов

Napalm Grenade

Зажигательная. При взрыве оставляет после себя огненную стену, держащуюся еще некоторое время. Прекрасно жжет как противника, так и ваших напарников, которые с чисто человеческим любопытством начинают бросаться в огонь, как только его увидят. Отсюда мораль — не берите N. G. на миссии с напарниками

Радиус взрыва: Special
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Low
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 400 футов

Cluster Grenade

Знакомое еще по **Worms** оружие. При взрыве разлетается на несколько мелких гранат, которые, в свою очередь, благополучно взрываются... Хорошо стрелять по небольшим группам противника

Радиус взрыва: Special
Повреждения: Low
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 200 футов

ECM Grenade

Весьма оригинальная граната, не приносящая врагам никакого ущерба. Да-да, она просто отклоняет от курса все самонаводящиеся ракеты Гидронов. Применять, естественно, лучше против больших скоплений врагов

Радиус взрыва: None
Повреждения: Special
Повреждения брони: None
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 800 футов

Ракеты

Rocket Pod

Базовое оружие. Весьма дальнобойное, без системы наве-



дения. Тем не менее, это один из наиболее часто используемых в игре видов оружия. Количество зарядов – 20

Радиус взрыва: 6 футов
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Medium
Дальнобойность: 600 футов

Guided Missile

Самонаводящиеся ракеты. Незаменимая вещь во время воздушных боев и Multiplayer'а. Теряет след только после использования ECM или какого-нибудь очень крутого маневра (мертвая петля и т. п.)



Радиус взрыва: 4 фута
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Low
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 700 футов

Swarm Missile

В народе – просто «массовка». Вылетает две ракеты сразу, система наведения – чуть ухудшенная по сравнению с Guide Missile. Идеальны как для воздушного, так и для наземного боя. Единственное, что плохо – это 5 зарядов. Мало!

Радиус взрыва: 2 фута
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Low
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 800 футов

Fuel Bonding Missile

Очень мерзкая штуковина. Доступна только в Multplayer'е. При попадании заставляет ваш Jet Pack терять топливо.

Радиус взрыва: None
Повреждения: Special
Повреждения брони: None
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 800 футов

МИНЫ

Proximity Mine

Стандартная мина. Наступили – взорвалась. Свои могут наступать сколько угодно. Единственным достоинством можно назвать обилие зарядов. Все остальное – ерунда.

Радиус взрыва: 10 футов
Повреждения: High
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 0 футов

Timed Mine

В простонародье – Satchel Charge. 10 секунд тикает, а потом взрывается. С душой взрывается. После себя не оставляет ничего, к тому же может с успехом применяться против вражеских юнитов.

Радиус взрыва: 50 футов
Повреждения: Extreme
Повреждения брони: High
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 0 футов

Remote Detonation Mine

Детонатор. Гроза Double Click'а. Я из-за последнего погиб раз шесть, пока не отучился нажимать клавиши мыши быстрее, чем надо. Итак: первый щелчок мышью – положил, второй – взорвал.

Радиус взрыва: 25 футов
Повреждения: Very High
Повреждения брони: High
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 0 футов

ВРАГИ

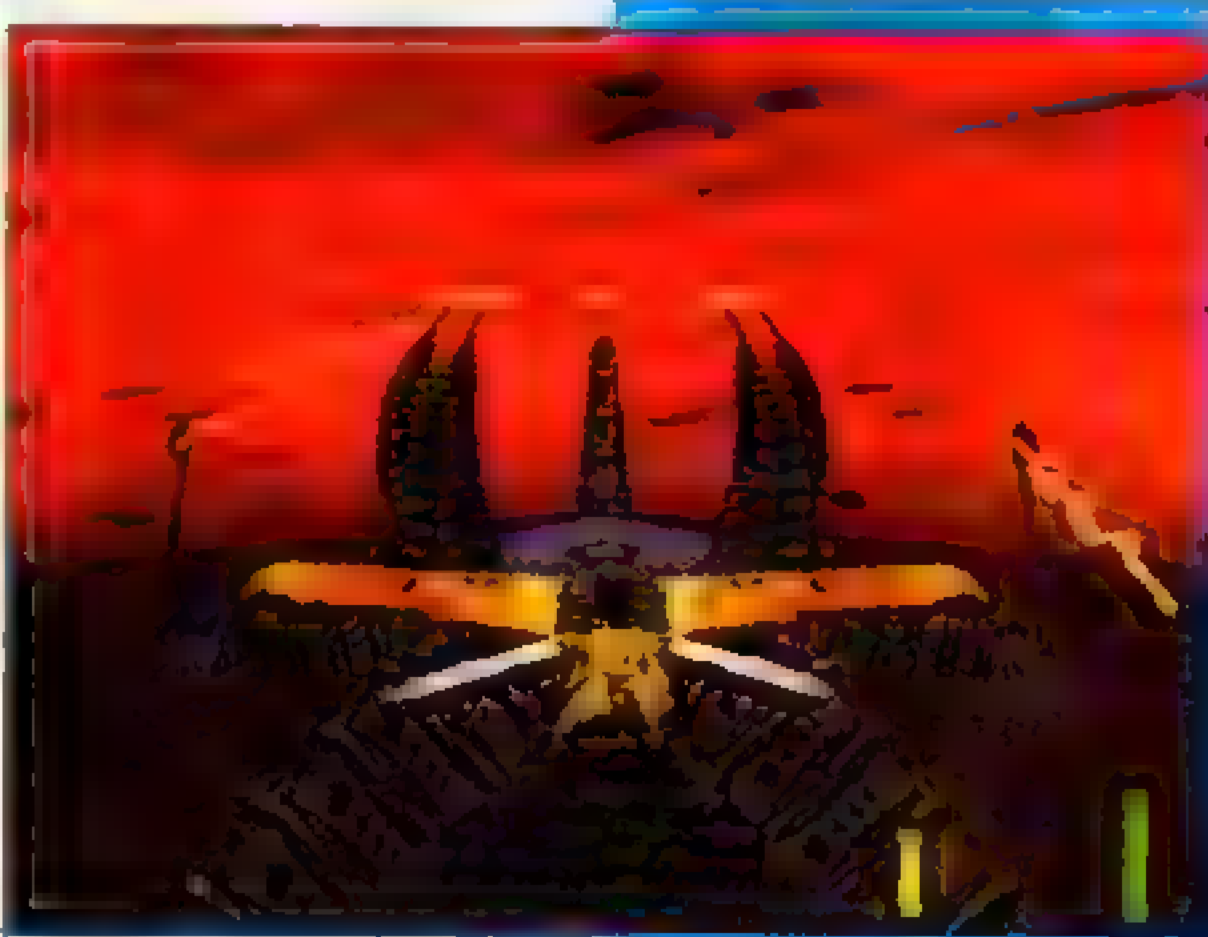
Последние лет этак тридцать намечается определенная тенденция. Я бы даже сказал, патология. Весь мир считает, что пришельцы в обязательном порядке должны быть мерзкими злобными тварями (это еще куда ни шло), непременно похожими на насекомых. Люди! Что вам сделали несчастные (пусть и отвратные) жучки? За что вы их так?

И вот в **Outwars** мы видим ту же самую картину: Миллиарды жуков-тараканов-недочервей захватывают планеты. Сделаны все эти монстры весьма странно, чтобы не сказать больше. Не соблюдено основное неписаное правило монстров всех игр жанра «action»: чем ближе, тем хуже. Здесь все наоборот – издали все эти жукообразные кажутся спрайтовыми уродцами, а вблизи – прямо-таки произведениями искусства.

Laborer – Рабочий. Самый слабый из всех Гидронов. Laborer'ы, как правило, вооружены стандартными Blaster'ами Hydran'ов, которые, мягко говоря, безвредны. Уничтожаются Laborer'ы с одного-двух-трех выстрелов Autocannon'а. Единственное, чем могут взять Laborer'ы, так это количеством – по одному они никогда не ходят.

Defender – Охранник. Его вы будете встречать постоянно, при чем его внешний вид будет немного изменяться. Охранники бывают трех видов – пассивные, стационарные и активные. Пассивные охранники ничего особого не делают, просто стоят на месте и щелкают челюстями. Стационарные весьма метко стреляют из Swarm Gun'ов (самонаводящихся), но они не способны поворачиваться на 180 градусов... намек ясен? Активных вы узнаете сразу. Они бегают. Иногда на них надевают синие уздечки, и это служит признаком того, что данный монстр имеет Grenade Launcher.

Hopper – Бункер. Узнать их очень легко – они не ходят, а передвигаются маленькими прыжками... Ничем особенным не являются. Разве что, стреляя, не задевают броню и попадают прямо в ваше жесткое солдатское мясо... Расправляться с ними лучше всего ракетами (если есть), а делать это

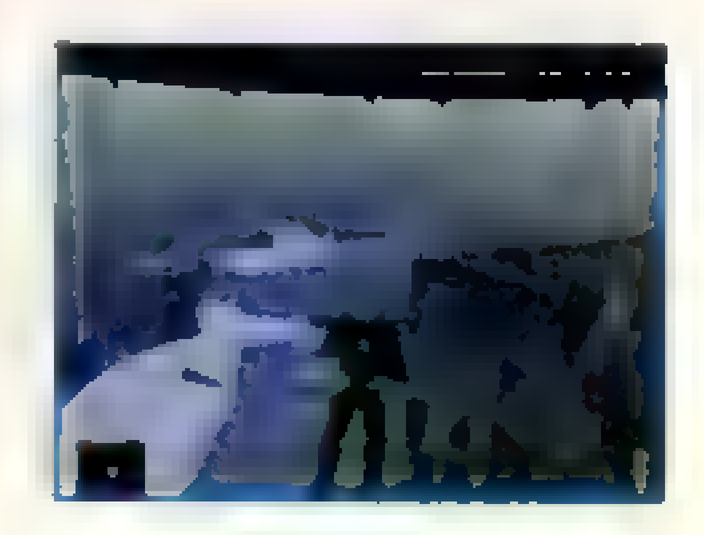


надо обязательно, иначе их самонаводящиеся Swarm Gun'ы не дадут вам покоя.

Assassin – Убийца! Вот поистине бич рода человеческого! Узнаете его легко – высокий и зеленый. Не подпускайте его к себе! Он может дать вашему подопечному такого пинка (в прямом смысле этого слова), что последний потеряет все цели из виду или, того хуже, легко слетит в пропасть... Уничтожайте Assassin'ов любыми способами.

Flyer – Летчик. Узнать Flyer'а несложно – это единственный летающий монстр... Его отличает очень непрочная броня и весьма неплохое вооружение. Очень нежелательно воевать с ним в воздухе – он гораздо маневренней вашего солдата. Поэтому – с земли его, да самонаводящимися!!!

Berserker – Самый опасный из всех рядовых монстров. Самая мощная броня, самое хорошее вооружение. Сам по себе он высокий, песочного цвета, в остальном – Чужой из одноименного ки-





нофильма. Убивать его лучше бы стро, что вполне естественно.

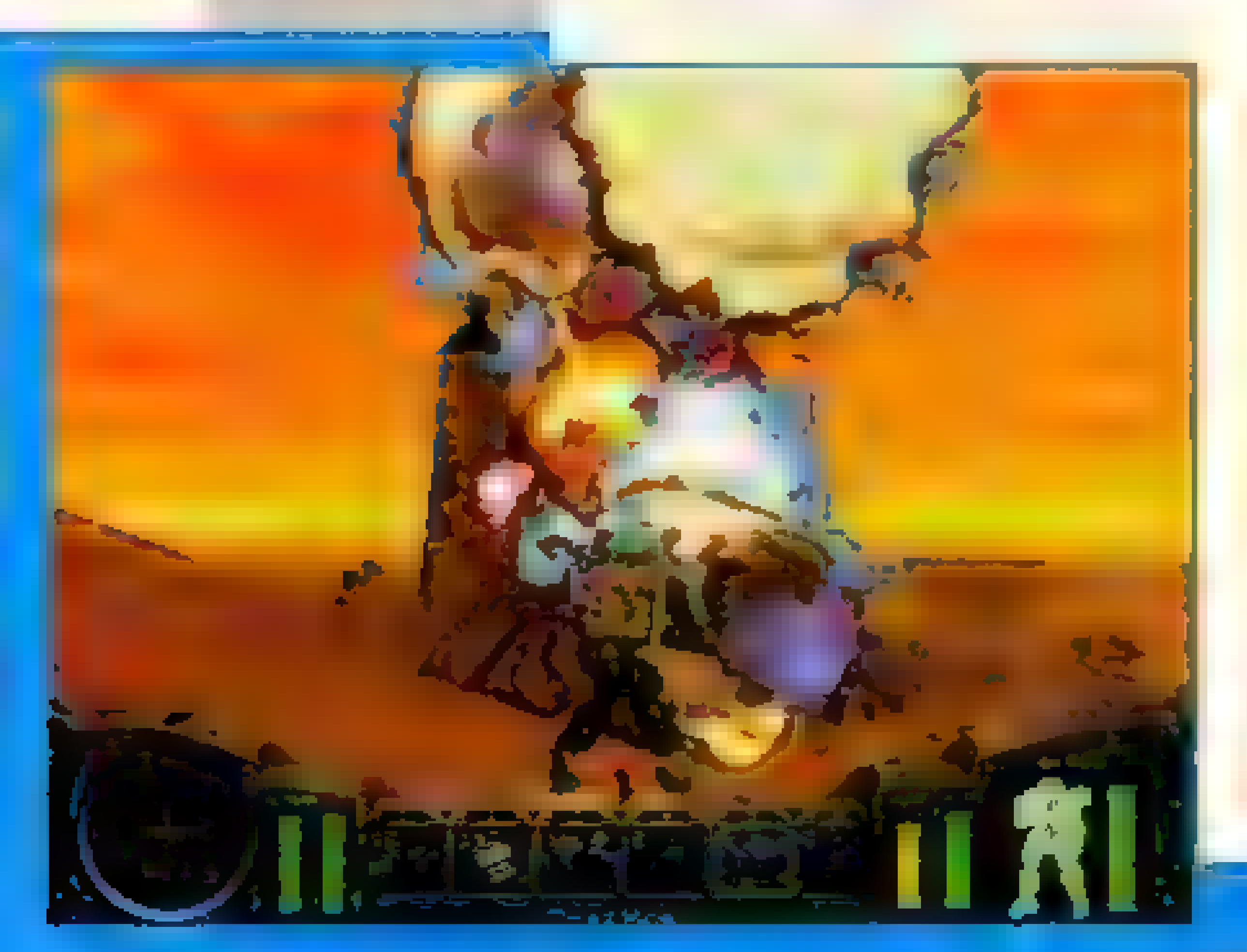
Royal Guards – Красные берсеркеры, встретятся всего один раз. Не атакуйте их. Если они раззоидутся, только хуже будет.

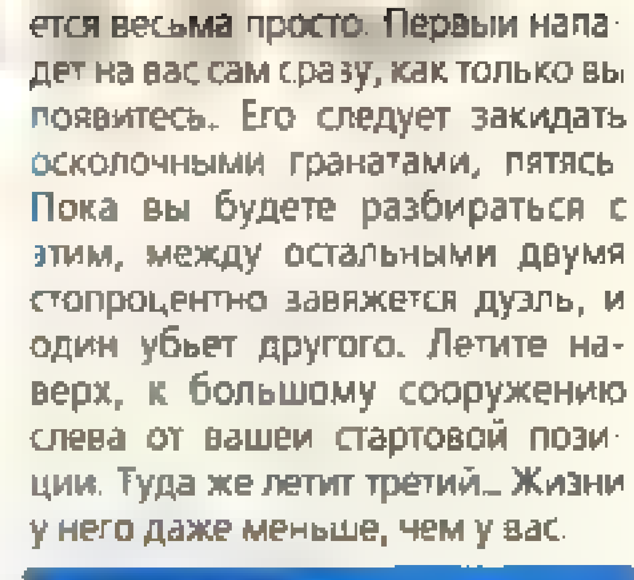
МИССИИ РЕЖИМА SOLO CAMPAIGN

Главное правило их прохождения – обратите внимание на синий ромб. Это то место, где вам надо быть. Поэтому, когда в игре нет лабиринта, а лишь одни открытые пространства с раскиданными посреди них навигационными пунктами (Navigation Point), ориентируйтесь на них.

МИССИЯ 1

Вся миссия заключается в том, чтобы добежать до навигационной точки. Планету, где проходили учения, атакуют пришельцы, а вам надо как можно быстрее ее покинуть. В начале миссии повернитесь налево, где вы увидите синий ромб. Вперед!





OASIS

МИССИЯ 1

Это тренировка прыжков с вашим Jet Pack'ом. Вам надо пропрыгать 14 башен. Врагов на этом уровне нет, лабиринтов тоже. Можно лишь дать несколько советов относительно Jet Pack'a.

1) Помните, что со временем топливо восстанавливается, по этому старайтесь отдыхать на каждой башне столько, чтобы оно восстановилось полностью.

2) Прыгайте рывками, иногда отключая Jet Pack в воздухе – это значительно экономит топливо.

3) Старайтесь сначала набрать приличную высоту, а оттуда, отключив Jet Pack, парить вниз.

МИССИЯ 2

Тренировка стрельбы по мишеням. Вам надо снести несколько пассивных орудийных башенок, взорвать два сило (инопланетных хранилища) и уничтожить безобидный корабль.

В начале уровня пропрыгайте по навигационным точкам на платформах до пещеры с мигающими фонарями. Расстреляйте фонари ракетами. Выйдите из пещеры. Следующий навигационный пункт находится на острове с двумя сило. Их следует взорвать часовыми бомбами.

Корабль, который вам предстоит уничтожить далее, расстреляйте из Autocannon, ракеты вам еще пригодятся. Когда его осколки растают в воздухе, рваните все оставшиеся турреты ракетами. Турреты здесь – это маленькие башни, из которых вверх уходят лучи света.

МИССИЯ 3

Free For All. Вам надо подстрелить троих оппонентов. Это делается весьма просто. Первый нападет на вас сам сразу, как только вы появитесь. Его следует закидать осколочными гранатами, пятясь. Пока вы будете разбираться с этим, между остальными двумя стопроцентно завяжется дуэль, и один убьет другого. Летите наверх, к большому сооружению слева от вашей стартовой позиции. Туда же летит третий... Жизни у него даже меньше, чем у вас.

МИССИЯ 4

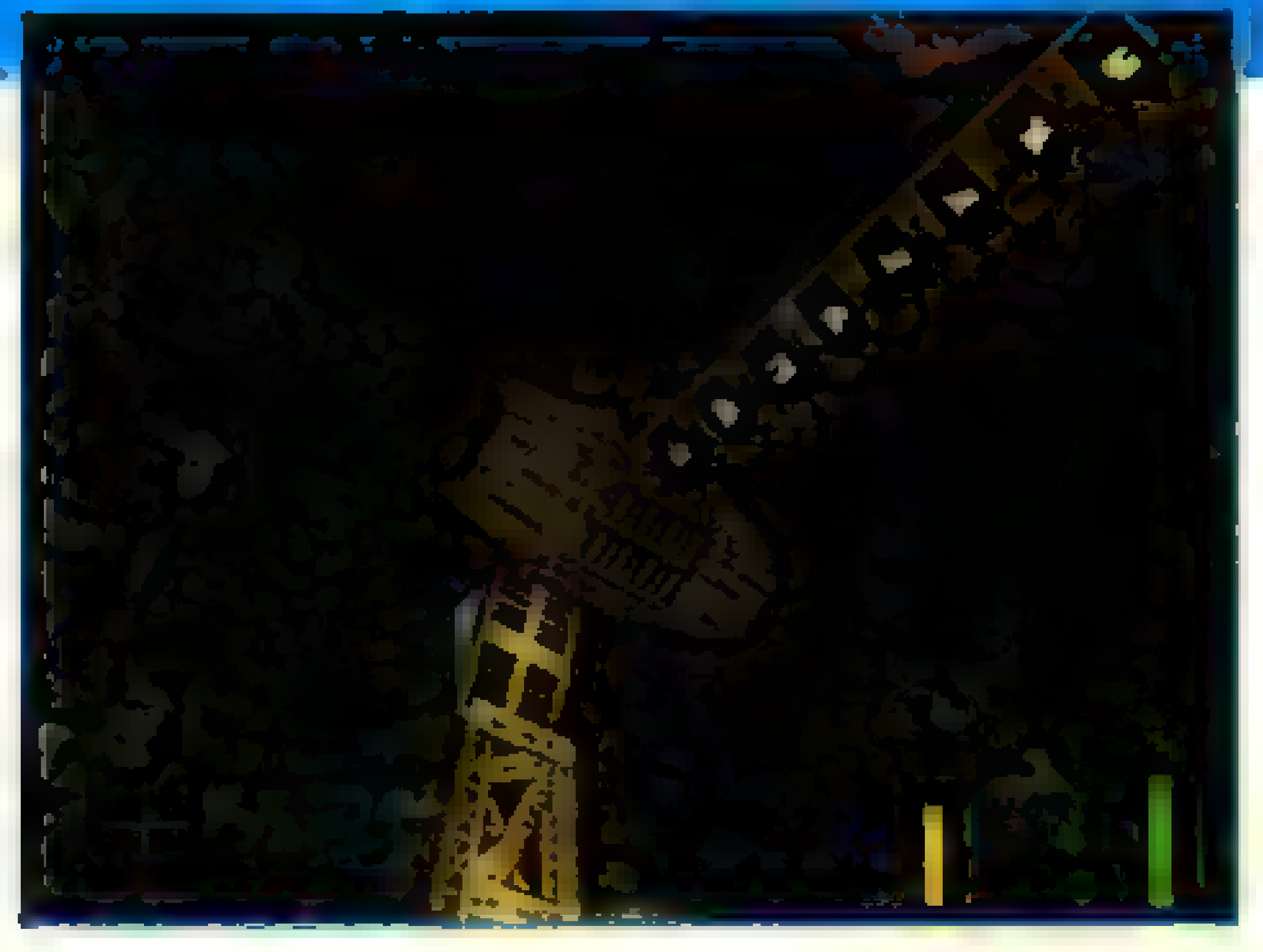
Вас отправляют на маневры вместе с напарником. Когда вы достигнете второго навигационного пункта, рация начнет вопить, что на поле маневров напали НЛО, что они убили всех и т. д. Спокойно. Все под контролем. Оставайтесь на навигационном пункте (это должен быть сило) и посмотрите на восток (параллельно левому берегу моря). Вы увидите приближающиеся корабли. Взорвите «звездочку» и летите на платформы слева от вас. Там приземлитесь на последнюю из них и ждите, когда за вами прилетит корабль.

МИССИЯ 5

Спасатели. Ваше задание – охранять корабль, разбившийся посреди джунглей Оазиса. Летите к нему (по навигационным точкам). Уровень состоит из трех отсеков. Вы находитесь в первом; когда вы перелетите во второй, не обращайте внимания на монстров, летите в третий – к кораблю. На корабль нападают с трех сторон. Сначала – с юга (вы оттуда прилетели), затем из-за юго-западной скалы (слева от корабля). Вылетите за скалу и перебейте там всех. Монстры начнут нападать на корабль с востока, помните об этом. Монстров оттуда придет мало, но если о них забыть, корабль рванут в считанные секунды. Последняя волна агрессии начнется опять с севера, заминируйте подступы к кораблю с этой стороны – и все будет в порядке... Миссия пройдена.

МИССИЯ 6

Уничтожить три терморегулятора. Ба! Да это же уровень FFA! Летите внутрь того сооружения, о котором столько говорили. В конце концов, минуя монстров, вы добежите до реактора. Не пытайтесь взорвать его. Ваша цель – это регуляторы (они прикреплены к реактору высоко сверху, напоминают по виду вытянутые бочки). Когда вы их взорвете, наступит время делать ноги... Главное – это помнить дорогу. Если с вашей памятью все в порядке, забегите в нишу рядом с тем местом, где вы



стартовали, и считайте миссию пройденной.

МИССИЯ 7

Ваша задача – захватить два прототипа крыльев для боевых костюмов. Они лежат на эскалаторе. Чтобы тот заработал, вам надо бежать вперед до упора, где вы в результате упадете вниз. Развернитесь на 180 градусов и бегите вперед. Возьмите ключ-карту. Поверните назад к первой шахте, поднимитесь на Jet Pack'е до ближайшей двери, зайдите в комнату – и сразу же направо от двери вы увидите платформу. Наступите на нее и не сходите. Далее все, что требуется от настоящего солдата – это умение жать на курок.

ANUBIS

МИССИЯ 1

Ваша задача – собрать информацию о выживших колонистах. На этом уровне вы впервые встретите Assassin'ов (см. выше). Все, что требуется от игрока – это летать по навигационным пунктам, время от времени посматривая на спрайтовые трупы бывших хозяев планеты. Зрелище, конечно, не самое приятное (спрайты все-таки), но что делать... Когда вам останется найти лишь двух колонистов, запомните: как только вы подходите к трупу, за ним откроются двери и оттуда выскочат Hydran'ы.

МИССИЯ 2

Теперь придется немного подышать песком, чтобы взорвать пять сило. Они бывают двух видов: конусообразные и не конусообразные. На конические сило требуется одна Timed Mine, а на не конусообразные – две (такой сило будет всего один). На этом уровне вы столкнетесь с обилием Flyer'ов – оставьте их напарнику. Также на этом уровне вы увидите много пушек инопланетян. Постарайтесь не попадать под их огонь. Расстреливать же их одно удовольствие: несколько залпов из Autocannon – и башенки нет.

МИССИЯ 3

Здесь вы впервые поймете, как же это плохо – быть птицей с плохо настроенным контролем. Вам предлагают надеть те самые крылья, которые вы благополучно спасли с Oasis. Летать на них, мягко говоря, неудобно, но, к несчастью, придется привыкать – без них миссию не пройти. Кстати, несколько практических советов о крыльях.

Не приближайтесь к земле, крылья могут весьма лихо отвалиться.

Учтите, что контроль инвертирован, т. е. вверх – это вниз и наоборот.

В начале уровня летунов перебейте ракетами. Иначе с ними не справиться. Defender'ы тут будут с самонаводящимися ракетами, поэтому стрелять по ним лучше из Autocannon'а. Чтобы уничтожить Missile Defence, скиньте на турели Timed Mines... Если возникла проблема боеприпасов, уничтожьте пару танков из тех, что в великом множестве разбросаны вокруг Missile Defence. Теперь ждите своего корабля и готовьтесь к фейерверку.

МИССИЯ 4

Все, что от вас требуется – это всего лишь достичь навигационного пункта альфа и удержать его.

Что ж, бегите вперед. Когда вы минуете две машины, увидите двух Defender'ов, стоящих в отдалении. Взорвите их ракетами и спуститесь вниз со скалы, по которой шли, – найдете подкрепление... Когда вы доидете до сооружения, напоминающего красный сталактит, спуститесь вниз и идите на навигационный пункт. Приготовьтесь к худшему. Вам предстоит выдержать мощнейшую атаку всех типов юнитов, доселе вами виденных.

МИССИЯ 5

На этом уровне вам предстоит убить одну из королев пришельцев.

В начале уровня надо идти вперед, к отверстию в полу. Прыгните вниз, еще вниз... вы упали в воду. Вам надо плыть вперед, чтобы вылезти из воды в большом темном зале с подвешенными к потолку платформами. Попрыгайте по ним, ориентируясь по выстрелам. Платформе на третьей по счету вы встретите саму королеву. Забросайте ее гранатами. Постарайтесь перед боем с королевой расчистить все ближайшие площадки – туда надо будет приземляться, чтобы восстановить Jet Pack.

RAGNAROK

МИССИЯ 1

На этот раз вы должны проложить путь своему кораблю.

Бегите на навигационную точку. Там вы встретите девушку, приятную во всех отношениях, по кличке La Diabla. Вместе с ней вы должны благополучно долететь до следующего навигационного пункта, где совершенно не к месту возникнет каменная стена. Положите три часовые мины. Миссия выполнена.

МИССИЯ 2

Сделайте ручкой La Diabl'e – ей предстоит пасть смертью храбрых. Ваша задача – уничтожить ионную пушку.

Летите вперед, через всех врагов, отвлекаясь лишь на дозаправку Jet Pack'а. Когда вы достигнете навигационного пункта, смело прыгайте в дыру, взяв наизготовку Timed Mine. На вас нападет множество Assassin'ов. Киньте в середину зала мину и считайте местность безопасной. Затем бегите по длинному (он только один) коридору. Вы увидите генератор силового поля. Залетите внутрь, минуя синюю звездочку (я на нее не напарывался, но что-то ее вид доверия не внушает). Положите три мины и улетайте наверх, к пушке.

На пушку также надо скинуть несколько Timed Mine. Когда ее не станет, миссия закончится.

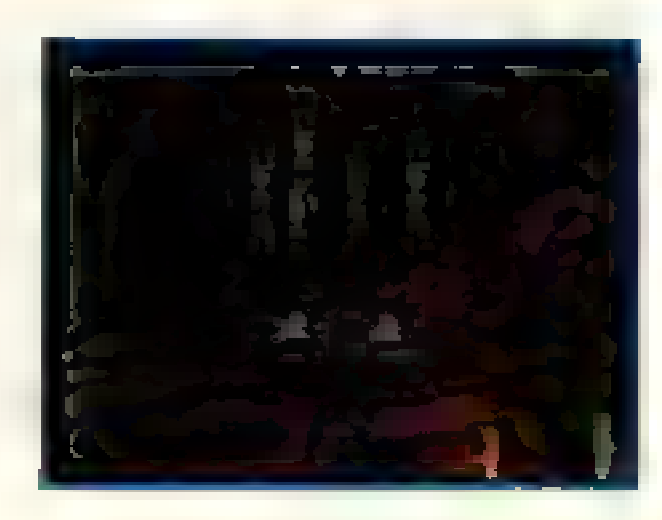
Вы спросите, причем тут почившая в бозе La Diabla? Просто ее, скорее всего, прикончат где-нибудь, пока вы будете лететь вперед, минуя врагов.

МИССИЯ 3

Проста до ужаса. Посреди игры! Такое! Вам надо перебить всех монстров возле разбитого корабля.

Сначала обегите все навигационные пункты, а потом заберитесь на сам корабль. Перебейте всех там и посмотрите на гору слева от него – увидите недостающие жертвы.







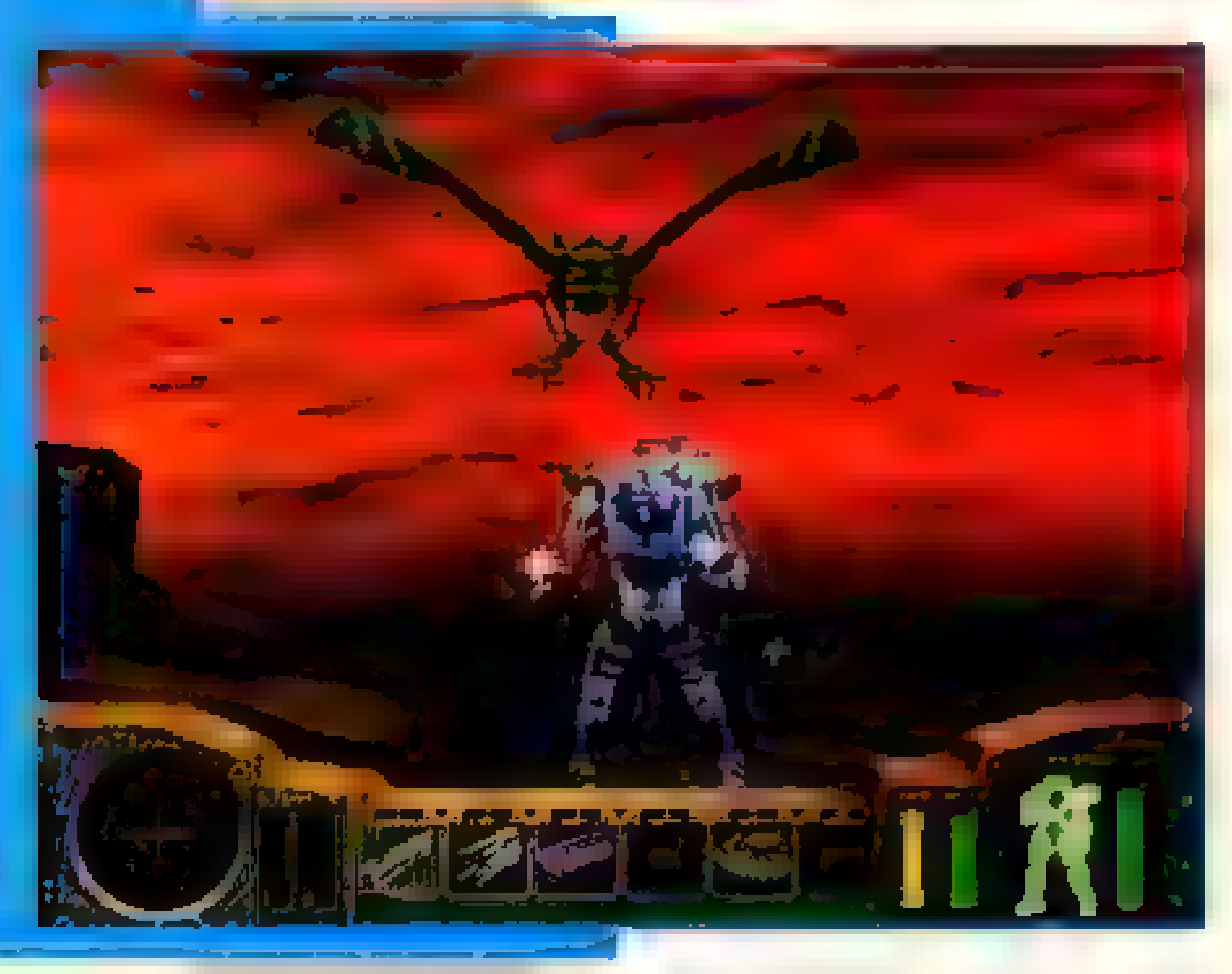
МИССИЯ 4

В отличие от предыдущей, эта миссия скорее сложна, чем проста.

Падайте вниз и влево до упора. Зайдите в дверь с зеленой лампочкой.

Если на двери зеленая лампа, значит, дверь легко открывается.

Если на двери красная лампа, значит, войти в нее нельзя никак.



Если на двери белая лампа, надо выстрелить по ней – и дверь откроется.

Бегите до навигационного пункта. Когда вам наконец скажут, что вы взломали компьютер охранной системы, выбейте решетку над компьютером и идите в образовавшуюся дыру. Падайте до ближайшего разветвления и заходите в него. Пройдите вперед и вниз к решеткам (над вентиляторами) и идите к правой решетке. Спуститесь до самого вентилятора и выбейте еще одну сетку. Подойдите к капитану и возьмите ключ на полке слева от него. Поднимайтесь наверх, к левой решетке (через одну от вентилятора). Там вы увидите новую решетку. Выбейте ее, пройдите по образовавшемуся коридору, и в результате выйдете к открытому пространству с отверстием под потолком. Зайдите в это отверстие. Когда вы выйдете к главному двигателю (а это оранжевое чудо именно так называется), идите вниз, в ров перед двигателем. Со дна рва идите на северо-запад и зайдите в дверь. Там, среди перевернутых компьютеров, будет лежать нужный вам диск. Выходите обратно и прямо возле двери убейте появившегося монстра.

МИССИЯ 5

Пришло время защищать. На этот раз – траки от наших инопланетных друзей.

Сначала они нападут на скопление грузовиков возле разбитого корабля. Когда эта атака будет отбита, последует нападение на «Катюшу», мирно стоящую слева от грузовиков. На «Катюшу» будут нападать Flyer'ы, возможно, она даже сама отобьется. Самое интересное начнется, когда прилетит вражеский Dropship: его надо сбить в полете, иначе... Второй Dropship прилетит, когда уже отчалит второй земной корабль с грузовиком на борту. Второй Dropship также надо снять еще в воздухе.

МИССИЯ 6

Опять главный двигатель.

На этот раз его надо взорвать. Бегите к нему по уже известному пути. Только на этот раз надо подбежать к самому двигателю, чтобы заложить под него мину (ваше вмешательство в процесс закладывания не требуется). Затем – в левый верхний угол от двигателя. По коридорам летите к навигационному пункту, а когда выберетесь, поднимитесь под самый купол, к эмблеме.

МИССИЯ 7

Ура, мы берем в плен главного гада... В начале миссии вы увидите кучку Laborer'ов, стреляйте по ним немедленно! Они могут включить сигнализацию, и тогда – прощай, Земля! Уровень очень и очень линейный. Главное – помните основное:

- о сигнализациях – это диски, ввинченные в пол;
- о том, что Mastermind ни в коем случае не должен пострадать!

МИССИЯ 8

Нашим инженерам необходимо попасть к воротам жилища второй королевы.

Ваша задача проста – лететь рядом и постреливать по монстрам, коих немного... Лететь все время по прямой.

МИССИЯ 9

Ваша задача – убить вторую королеву. Залетите к ней в пещеру и начинайте стрелять. Не нападайте на красных монстров – это чревато последствиями. У королевы есть особое свойство – язык, когда она его высовывает, соглашаешься с тем, что монстры бывают очень мерзкими. Если вы попадетесь королеве на язык – это конец...



DEADWORLD

МИССИЯ 1

Задание – защитить реактор от монстров.

Бегите в зеленую дверь, налево, налево и прыгайте вниз до упора. Выбегайте. Вперед и дальше по коридору. На выходе встретите двух монстров. Будьте к этому готовы. Также здесь вы увидите Shreder'ов – некое подобие гусеницы с шипами на хитиновом панцире.

МИССИЯ 2

Deja vu!

История повторяется. «Да это же та самая карта, на которой я крылья переправлял!» – скажете вы. И правда. Только порушили тут все звери, камня на камне не оставили.

На этот раз надо бежать вперед, через бывший зал с крыльями. Прыгайте вниз, в шахту, поворот на 180 градусов, вперед, вниз, к открытому пространству с водой внизу. Падая вниз, заберитесь на предпоследний этаж. Воидите в дверь, возьмите все, что можно, из комнаты. Теперь возвращайтесь обратно.

МИССИЯ 3

Конец все ближе и ближе!

Ваше задание – уничтожить пять Heat Sinker'ов, расположенных вокруг базы. Heat Sinker – это маленькие башни, стоящие на островках земли за стенами базы. Две из них расположены внутри холмов, но это ерунда. Для того чтобы войти в холм, расположенный ближе всего у стены, надо просто обежать его слева и заметить огромную трещину. У другого холма трещина со стороны самой стены. Когда все пять Heat Sinker'ов будут взорваны, летите в центр базы, в открывшуюся дыру.

МИССИЯ 4

Последняя!

Падайте вниз, до эмблемы **Outwars**. Эмблема откроется, и вы должны будете забежать под некое сооружение в юго-западном углу комнаты. Затем убейте босса. Это просто – он неповоротлив. Прыгайте еще ниже.

Вот и все... на прощание хочется повториться: «если оно движется, стреляй, если оно стреляет, уворачивайся»

если оно движется, стреляй, если оно стреляет, уворачивайся

КОДЫ ПАРОЛИ СЕКРЕТЫ смотрите в рубрике ЛОМАЕМ

Павел Мизинов

STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND

Операционная система – MS-DOS 6.22 или Windows 95
Процессор – 486 DX/66 (и выше)
Оперативная память – 16 Мб
Видеоплата – SVGA 1 Мб
Свободного места на жестком диске – 16 Мб (желательно 41 Мб)

PC CD ROM

SSI (Strategic Simulation Inc.)	РАЗРАБОТЧИК
SSI	ИЗДАТЕЛЬ
январь 1998 г	ВЫХОД
пошаговая стратегия	ЖАНР
★★★★★★	РЕЙТИНГ

Перед вами третья часть игры Steel Panthers. Сразу скажу, что она практически ничем не отличается от второй части. К основным изменениям можно отнести увеличение количества боевой техники, используемой в игре; большее разнообразие сценариев и кампаний; улучшенный интерфейс; также добавилось еще несколько функций.

Конечно же, на игры этого года (поколения 3D-графики) Steel Panthers 3 совсем не тянет, так как в ней даже боевая техника имеет вид сверху (ради приличия могли бы сделать так же, как и Panzer General 2). Но, несмотря на все видимые недостатки, игра не поменяла свой истинный характер – это настоящая стратегия.

К основным достоинствам игры можно отнести обширную энциклопедию боевой техники, начиная с 1939 года и заканчивая 1990 годом; множество разнообразных вариантов игры; большое количество стран, за которые можно поиграть (соответственно, у каждой страны своя военная техника); добавление множества видеовставок.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

В меню можно выбрать следующие варианты игры: разыграть одну из предоставленных кампаний (Campaign), самому создать битву на готовой или генерируемой карте (Battle), отредактировать и создать сценарий (Editor), играть по готовым сценариям (Scenario). Вы можете также просмотреть и изменить параметры игры (Preference) и отредактировать кампании (Edit campaign).

Для загрузки сценария или кампании войдите в меню сценариев/кампаний, слева в списке выберите нужный сценарий/кампанию, а затем нажмите кнопку Start справа вверху.

Создание сценария проходит следующим образом: войдите в меню создания сценария, выберите страну для первого игрока (слева вверху) и для второго игрока, выберите год, месяц и видимость (Visibility) на карте (внизу слева), купите военную технику для первого и второго игрока (Buy), расставьте войска на карте (Deploy или Auto для автоматической расстановки), выберите преимущественную силу сторон (посередине, между кнопками) и поверхность карты Terrain (Desert – пустынная, Summer – лето, Winter – зима), установите размер карты Map Size (Small – маленький; Medium – средний, Large – большой) и назовите ее (кнопка Name), и, наконец, запишите сценарий (Save).

Создание одиночной баталии на готовой или генерируемой карте: войдите в данное меню, выберите страну для одной и другой стороны, выберите год и месяц, купите военную технику (Buy) и расставьте ее (Deploy), выберите преимущественную силу сторон, загрузите карту (Load Map) или сгенерируйте ее (Random Map), установите присутствие воды на карте (No Major Water – преимущественно без воды; Noon – половина карты в воде), нажмите Continue для того, чтобы начать играть в только что созданную вами баталию.

КАМПАНИИ

Цель всех миссий, кампаний, сценариев и проч. следующая: за определенное количество ходов захватить стратегические пункты и города. Победа достигается захва-



том всех объектов или полным уничтожением противника.

СЕВЕРНАЯ АФРИКА (North Africa), 1941–1942 годы

Открытая пустынная территория предоставляет больше вариантов для выполнения маневров, чем стандартная территория Второй мировой войны.

Германия воюет с Великобританией, вы играете за Германию.

В этой кампании два сражения. Первое сражение будет проходить под городом El Agheila в марте 1941 года, ему автоматически присваивается уровень сложности Advanced (выше среднего). Это сражение будет для вас самым легким из всех остальных.

Вначале купите немного танков и артиллерии. Теперь, глядя на карту, обдумайте план действий. Вы находитесь нав самом левом краю карты, а все, что пра-

Несмотря на все видимые недостатки, игра не поменяла свой истинный характер – это настоящая стратегия

вее – территория англичан. Они, видимо, не ожидая немецкой атаки, очень плохо подготовились к сражению (этим надо воспользоваться)

Итак, есть два пути наступления. Первый – без пехоты. Это



значит, что вы наступаете на врага одними танками, артиллерией и т. п., но без пехоты, при этом ваши боевые машины не будут прикрыты и в вас будет палить каждый встречный. С другой стороны, вы будете передвигаться значительно быстрее. Второй вариант – с пехотой. Это значит, что перед вашими боевыми машинами будет идти пехота, которая, собственно, и будет долгое время прикрывать вас, так как в этой и в других играх предусмотрена такая хитрость, что через чужой отряд стрелять нельзя, только лишь по нему (по первому отряду). Делайте для себя соответствующие выводы

По ходу описания я буду рассказывать о тактике, которую можно будет использовать и в последующих кампаниях и миссиях. Так вот, двигайте армию к первым двум городам (включая пехоту и танки) до тех пор, пока между городом и армией не будет примерно четыре клетки (это делается для того, чтобы танки смогли стрелять по вражеской армии на большом расстоянии). Начинайте уничтожение вражеской армии с двух дальнобойных пушек, а затем приступайте к пехоте (кроме пушек и пехоты вокруг города больше ничего нет). Есть еще один вариант: когда войска вокруг города не будут до конца разгромлены, просто подойдите к городу (встаньте на ту клетку, в которой расположен город), тем самым вы его займете. После этого оставшиеся войска постепенно начнут отступать к следующим своим городам. Проделывайте эту же операцию при штурме последующих городов. Это даже можно считать одним из тактических приемов в игре, так как описанную операцию можно производить практически во всех последующих миссиях. После того как вы выиграете это сражение, у вас автоматически прибавится военная техника: артиллерия, танки и т. п.

Второе сражение проходит под городом Tobruk в апреле 1941 года. Вы должны использовать своих солдат как саперов, чтобы постараться разминировать минные поля. За ними вы найдете несколько вражеских городов, но не думайте, что их так просто занять, они окружены очень мощными артиллерийскими пушками. План уничтожения пушек следующий: двигайтесь армией танков (от пяти до восьми групп) до того момента, пока вражеские пушки не откроют пальбу по вам (это делается из расчета, что если они могут в вас стрелять, то и вы тоже сможете). Ну вы уже поняли, что в этом месте нужно остановиться и по очереди, всеми танками, расстреливать пушки. Не думайте, что это сделать очень легко, так как пушек там штук двадцать. Сразу все их и не заметишь, иногда вы сможете увидеть пушки, только встав на то место, где они находятся. Имейте в виду, что города противника будут защищены хорошо вооруженной пехотой, которая также наделает много гадостей вашим войскам, в частности, танкам.

СТАЛИНГРАД (Stalingrad), 1942 год

Эта кампания является самой популярной среди игроманов-стратегов. Наверное, они еще помнят эту кампанию по первой части **Steel Panthers**, но в **Steel Panthers 3**, она выглядит совершенно по-другому (изменилась в лучшую сторону)

Вам потребуется большое, если не сказать огромное, количество артиллерии, чтобы подавить сильную русскую пехоту. Сражения, как вы помните из истории СССР, будут происходить в сентябре 1942 года. Вы играете за Германию и, естественно, воюете против русских.

Итак, карта выглядит следующим образом: слева на ней расположились ваши войска (пехота, артиллерийские орудия, танки, машины), где-то чуть дальше середины карты расположен сам город Сталинград. По пути к Сталинграду вы обязательно нарветесь на хорошо защищенные русские города русских. Не думайте, что вы сможете дойти до Сталинграда так, чтобы вас не заметили. Поэтому используйте следующую тактику: подходите не очень близко к городу – за шесть или семь клеток танками, а пехотой идите прямо к городу до тех пор, пока не появится боевая техника противника, и только тогда открывайте пальбу из танков до полного уничтожения.

Когда таким образом вы захватите все города по пути к Сталинграду, направляйтесь непосредственно к нему. Вот там-то и начнется самое кровавое и безумно тяжелое сражение. По кругу города плотной стеной расположено множество отрядов пехоты и пушек. Все это вам придется уничтожить, используя следующую тактику: начиная с юга и следуя к западной части города, уничтожайте поочередно все, что можно, причем делать это придется хорошими сильными танками, а если есть возможность, то дальнобойной артиллерией. Пехота около этого города очень сильная и даже может с одного выстрела уничтожить танк, поэтому двигаться нужно группами, состоящими из восьми-двенадцати отрядов, учитывая то, что в каждом отряде должно быть от трех до пяти танков. После того как ряд с юга на запад уничтожен, продвигайтесь аккуратно к центру и захватывайте города (красные советские флаги). В этой миссии, а она одна в этой кампании, можно захватить только лишь Сталинград, а остальные города можно не захватывать, они сами сдадутся

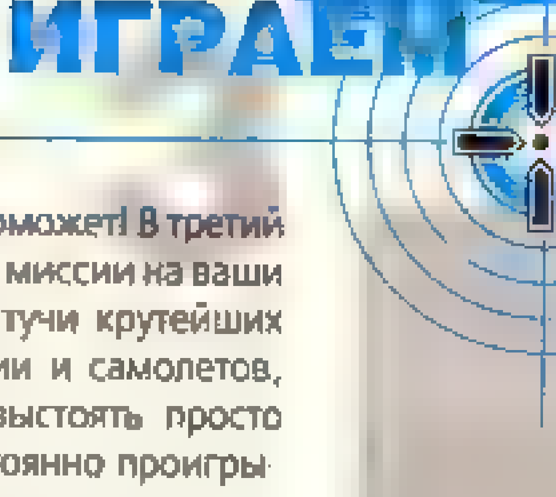
Вам потребуется большое, если не сказать огромное, количество артиллерии, чтобы подавить сильную русскую пехоту

ОПЕРАЦИЯ «РЫНОЧНЫЙ САД» (Market Garden), 1944 год

Эта грамотно продуманная кампания, в которой воюют Британия и Германия в сентябре 1944 года рядом с Миэсским Каналом (Meuse Canal), при этом вы играете за Британию.

Как всегда, ваши многочисленные войска находятся слева на карте, а германские войска, еще более многочисленные, правее

Надеюсь, вы уже поднабрались опыта, выполняя предыдущие кампании, и поэтому вам будет легче освоить еще одну тактику. В этой кампании вместо простых дорог проложены хорошие, асфальтированные, по которым можно чуть дальше продвигать свою технику. Собрав свои войска и продвигаясь по этим до-



рогам в сторону германских городов, вы натолкнетесь на первый из них, который находится прямо на дороге. А выше города, точнее, вверх по карте, расположилась куча военной техники и пехоты. Больше всего там артиллерии. Берите все свои танки и тащите их к верхнему краю карты над этим городом, то есть от города вверх. Там вы встретитесь с неприятельской артиллерией, которая ласково улыбнется вам дюжиной зарядов. Но вы тоже не теряйтесь, ответьте ей всеми своими танками. И вот с такими приветствиями продвигайтесь ниже и ниже, пока не доидете до конца вооруженной цепи. Захватывайте город. С такими намерениями продвигайтесь дальше, к следующим городам, там такая же боевая линия.

ВЬЕТНАМ (Vietnam), 1965–1970 годы

В этой кампании воюют США с Вьетнамом.

Первая миссия под названием Операция «Звездный Свет» проходит в августе 1965 года. На этот раз ваши войска располагаются в правой части карты. Тактика для этой кампании отличается от предыдущих тактик. Она выглядит так.

Во-первых, возьмите пехоту и идите на разведку к вьетнамским городам. Кстати, в этой миссии множество вражеской пехоты и мощных пушек, которые легко могут уничтожить танковую дивизию (и не одну). Пехотой, которую вы отправили на разведку, нужно обшарить (ну или хотя бы постараться) все вокруг городов и на пути к этим городам. Это делается из тех соображений, что видимость в этой кампании очень низкая, поэтому, пока не подойдете вплотную, вы ничего не увидите.

Во-вторых, после того, как вы изучили пехотой местность, собираите свои танки в отряды по четыре и двигайтесь к ближайшему городу, при этом расчищая себе и другим дорогу от вражеской техники и пехоты. Пехоту можно до конца не уничтожать, ее нужно заставить отступить, и только тогда она вас больше беспокоить не будет, а вот с военной техникой так лучше не шутить, ее нужно добивать полностью.

В-третьих (это касается всех видов ваших войск), старайтесь не задерживаться на одном месте, постоянно перемещайтесь. Хотя в тех районах карты, где вражеские силы не могут достать вас (но таких практически нет), вы можете и оставаться на месте.

Вторая миссия проходит в месте под названием La Drang в ноябре 1965 года, причем вся карта покрыта лесом, просто вся без исключения, поэтому воевать будет здесь сложно и вам, и противнику. Тактика такая же, как и в первой миссии. Единственное, что можно сказать — в этой миссии «узкоглазые» сдадутся практически сразу после того, как вы завоюете один или два города и напугаете их армию.

НАТО, 1988 год

Первая миссия: блок НАТО вплотную занялся Восточной Германией, чтобы она вышла из числа стран Варшавского договора. Конфликт был в июне 1988 года. Вы играете за Западную Германию. Сражение будет происходить в месте под названием Ratzeberg. На большой карте вверху расположено около шести германских городов. Больше на карте городов нет! Перед началом миссии можно купить несколько групп хороших танков и артиллерии, но и это не поможет! В третий или четвертый тур миссии на ваши войска нападают тучи крутейших танков, артиллерии и самолетов, против которых выстоять просто нереально. Я постоянно проигрывал эту миссию, но почему-то перешел на следующую, вторую.

Вторая миссия опять же происходит в июне 1988 года, только в месте под названием Reinfeld. Эту миссию выиграть уже легче. Также воюют СССР с Германией. У вас много танков, артиллерии и пехоты. Никуда ими не ходите, а ждите, пока русские войска не подойдут к вам первыми. И только тогда начинайте уничтожать русские танки, причем именно танки, поскольку они приносят вашим силам непоправимый урон. Просмотреть технические характеристики вражеских орудий можно, нажав на них правой кнопкой мыши. После того как большая часть русской армии будет уничтожена, остальная отступит, и эта миссия будет выиграна.

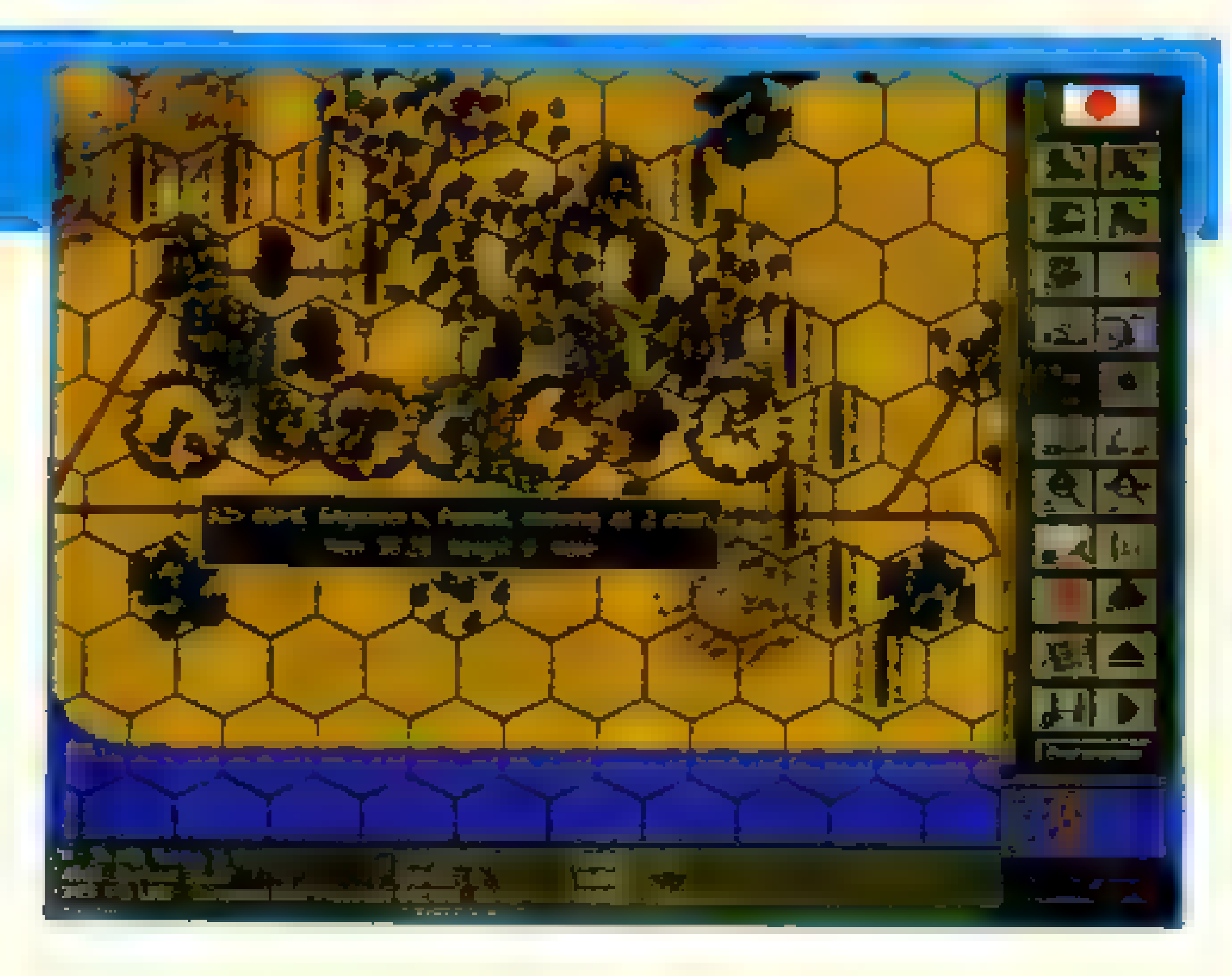
СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА, 2000 год

Выдуманная кампания, которая достаточно сложна и затрагивает только Израиль и Сирию, при этом вы играете за Израиль.

В первой миссии вся карта покрыта вашими городами. Вражеских войск пока не видно, но, начиная с третьего тура, они нападут на вас. Это не должно волновать, так как начнется бомбардировка со стороны сирийцев, а бомбардируют они сами себя (наверное, ошибка в игре). После того как они сами себя уничтожат, вы переходите в следующую миссию.

Вторая миссия отличается от первой лишь тем, что все становится на свои места, то есть бомбы летят уже на ваши войска, поэтому играть придется во всю силу. Стойте на месте и ждите вражеские войска. Когда они появятся, выдвигайте вперед свои тяжелые танки и палите по сирийским. Но их настолько много, что просто не реально победить только со стандартными войсками, поэтому перед началом миссии советую прикупить побольше мощных танков и артиллерии. Также можно купить и мощных бомб штук двадцать — на это уйдет много средств, но овчинка стоит выделки.

Старайтесь не задерживаться на одном месте, постоянно перемещайтесь. Хотя в тех районах карты, где вражеские силы не могут достать вас (но таких практически нет), вы можете оставаться на месте



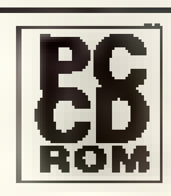


Nick Silin

RIANA ROUGE

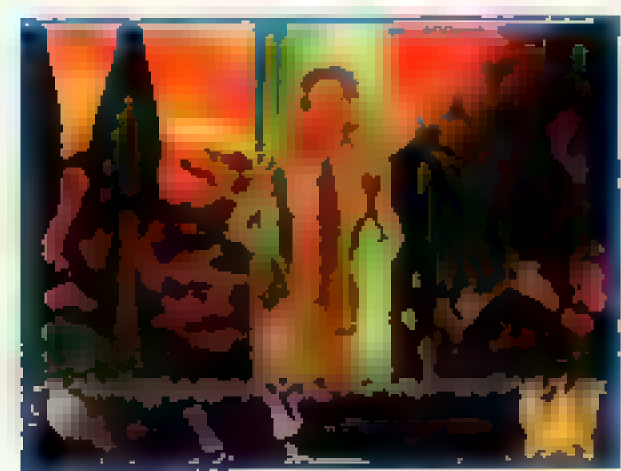
РАЗРАБОТЧИК	Black Dragon
ИЗДАТЕЛЬ	Black Dragon
ВЫХОД	апрель 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 100 МГц или выше
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD ROM – восьмискоростной
Необходимо 50 Мб свободного дискового пространства





Перед вами странная игра, состоящая из смеси квеста и секса. Хотя наверняка найдутся люди, которые будут от нее в восторге. Главным действующим лицом является модель «Плейбоя» Gillian Bonner. По ходу действия ей приходится не только решать разные загадки, но и заниматься сексом, хотя это не всегда оправдано сюжетом. Любители видеосекса наверняка видели сцены получше. Большинство загадок решается не логически, а перебором возможных вариантов. Из-за наличия в игре сцен секса и насилия детям до восемнадцати лет играть не рекомендуется.



УПРАВЛЕНИЕ

Снизу расположена панель управления. Слева на ней находится зеркало. Перетащив на зеркало любой предмет из инвентаря, вы получите возможность все о нем узнать. Нажимая на находящиеся снизу треугольные кнопки, предмет можно поворачивать. Иногда это приходится делать для того, чтобы найти скрытые предметы. Зеркало позволяет также соединять разные вещи. Нажатие кнопки с глазом позволит услышать комментарий. Над глазом находится кнопка выхода из режима просмотра. Справа, на панели, расположено переговорное устройство. Оно состоит из шести разноцветных кнопок, расположенных по кругу, и белой, находящейся в центре. Нажатие каждой цветной кнопки позволяет услышать соответствующую фразу. Если сразу после цветной кнопки нажать белую, то выбранную фразу услышит ваш собеседник. В моменты, когда переговорное устройство должно быть использовано, оно начинает вращаться. Неправильный выбор ответа или вопроса, как правило, приводит к вашей гибели, поэтому чаще сохраняйтесь. В центре, снизу, расположена серая полоса. Нажав на нее, вы получите доступ к записи, воспроизведению и выходу из игры.

Пробел позволяет пропускать видеовставки.

ПРОХОЖДЕНИЕ

То, что вы читаете, является описанием кратчайшего прохождения игры. Не откажите себе в удовольствии, загляните в каждый угол и попробуйте в разговорах разные варианты[illegible].

После маленькой неприятности Раяна оказалась в другом измерении, в храме. В середине помещения находится устройство, в котором не хватает трех кристаллов. Они находятся в трех разных мирах, которые Раяне придется посетить. Нажатие одного из знаков на передней панели переносит Раяну в соответствующий мир. Делать это можно в любой последовательности.

ТЮРЬМА

Подойдите к щели в стене и поговорите с заключенным (оранжевая кнопка). Он даст вам ключ. Попробуйте открыть им наручники. Ключ сломался. Покажите его заключенному. Он ответит что-то про отвертку. В центре камеры, в полу, находится небольшое отверстие. В нем кое-что лежит, но попытки дотянуться до дна ни к чему не приводят. Возьмите со стоящей слева кровати простыню и запихните ее в унитаз. Вода зальет пол. Теперь предмет со дна можно достать. Это осколок зеркала. Подойдите к решетчатой двери и приблизьтесь к панели справа. Используя сломанный ключ как отвертку, открутите все винты. Отвалившаяся крышка открыла доступ к кнопочному коду. Правильно нажатая кнопка светится красным. Пронумеруйте кнопки слева направо и сверху вниз. Нажмите 6-2-7-5-1-9-3-8-4. За открывшейся дверью находятся несколько лазеров. Поднесите к ним осколок зеркала и освободите соседа.

Не может все идти так хорошо. Раяна оказалась в лапах озабоченного надзирателя. Поговорите с ним (синяя, потом зеленая кнопки). После нажатия синей кнопки сохранитесь. Теперь вам нужно успеть поймать брошенный автомат и застрелить надзирателя. Нагнитесь к его бездыхан-



ному телу, возьмите связку ключей и электрошоковое устройство. Подойдите к вашему товарищу по несчастью и возьмите батарейку. По коридору идите вперед. Теперь вам придется немного пострелять. Цельтесь в желтые мигающие части роботов.

Подойдите к разноцветной панели управления. Перенесите электрошоковый прибор на зеркало и поверните так, чтобы было видно отверстие в ручке. Вставьте в него батарейку. Перенесите связку ключей на зеркало. Перебирая ключи, выберите нужный (при выходе из режима просмотра правильный ключ окажется торчащим из связки) и вставьте его в левую прорезь на панель управления. Сломанный ключ вставьте в правую прорезь и дотроньтесь до него электрошоковым устройством. Поговорите с мумией (синяя кнопка). Теперь у Раяны есть зеленый кристалл, и она возвращается в храм.

СТРАНА ЛЮБВЕОБИЛЬНЫХ РАСТЕНИЙ

Поговорите с кустиками (красная кнопка), и они вас пропустят. Подойдите к двери. Дотрагиваясь до колец, заставьте животных сказать: «ини-мэни мини-мо». Последовательность такая: 2-7-4-7-6-7-5. Теперь самое время перекусить. Садитесь за стол и заберите салфетку и бокал. Прочтите надпись на том месте, где была салфетка. Рассмотрите салфетку в зеркале. Надписи на ней будут каждый раз подсказывать вам, какое блюдо попробовать. Пару раз можно ошибиться. Выбор правильного блюда позволит поднять остров со столом. Порядок такой: курица, оранжевый болгарский перец, морковь, пирожное и торт.

Зайдите в беседку, подойдите к фонтану и посмотрите в воду, но не пейте. Дотроньтесь до статуи бокалом и достаньте со дна фонтана карточку с изображением змеиной головы.

Подойдите к воротам и попробуйте их открыть. Посмотрите на цвет змеиной головы на карточке. Такого же цвета должна стать вся змея. Переместите пустой квадрат к хвосту змеи. Двигайте каждый фрагмент на один шаг в сторону и назад до тех пор, пока он не станет нужного цвета. Пройдите таким образом до начала змеи и на пустое место положите изображение головы.

Впереди красивые цветочки. Если нюхать их в правильном порядке, впереди откроется дверь. Понюхайте синий, красный и желтый. Видите, распустились маленькие цветочки на кустах. Вдохните аромат красного и синего. Теперь эти малютки покраснели. Придется еще немного напрячься и нюхнуть красный и желтый цветочки. Хорошо, что у Раяны нет аллергии. Путь вперед свободен!

Войдите в большой цветок и поговорите с появившимся джином (красная кнопка). После небольшого общения лампа с джином оказалась в вашем распоряжении.

Поднимитесь по ступенькам. Какая приятная встреча! Поговорите с Джевелин (красная или синяя кнопка). Дождитесь, когда она покажет свое истинное лицо, и натравите на нее джина из лампы. Победа джина принесет Раяне синий кристалл.

ОСТРОВ

Пообщайтесь с зеленым туземцем (оранжевая кнопка) — и получите плод с дыркой. Сзади находятся три палатки. Войдите в левую. Дотроньтесь до стоящего слева предмета, похожего на яйцо, и запомните, как выглядит большой нож. Справа, за паутиной, валяется всякий хлам. Подойдите к нему и, откладывая в сторону мусор, найдите треснувшую миску. Выйдите из деревни. Перед вами появится карта острова. Идите на пляж. Развернитесь и справа поднимите пальмовую ветку. Вернитесь в деревню. На переднем плане лежит куча мусора. Подойдите к ней и раскидайте мусор. Пальмовой веткой стряхните червяков с круга, возьмите его и исследуйте в зеркале. Отдерите с круга кусок зеленой глины. Перенесите сломанную миску в зеркало и заделайте трещину глиной. Сходите на пляж и наполните миску водой. Теперь отправляйтесь к шести мухоморам, подойдите к цветам на заднем плане и полейте их водой. Подождите, пока пчелы рассядутся по цветам, и каждую поймайте плодом. Еще раз наполните миску водой и идите к вулкану. Отпечатайте круг на лаве и полейте отпечаток водой. Отнесите диск зеленому туземцу с перышками. Он сидит в деревне, в средней палатке.

У правой палатки лежит зеленый туземец. Подойдите к нему и поднимите два целых фрукта, красный и оранжевый. Около туземца, лежащего слева, валяется синий фрукт, поднимите и его. Зайдите в правую палатку. Посмотрите в ящик у стены. Дотроньтесь до кувшина одним фруктом — и Раяна выжмет сок. Отнесите его в среднюю палатку. Потом, когда придет время, выберите нож, изображение которого вы уже видели. В конце ритуала поговорите с зеленым туземцем (фиолетовая кнопка). Полученное зерно посадите на небольшом бугорке между цветами, которые вы поливали. Посмотрите, как вырастет дерево, и поднимите упавший плод.

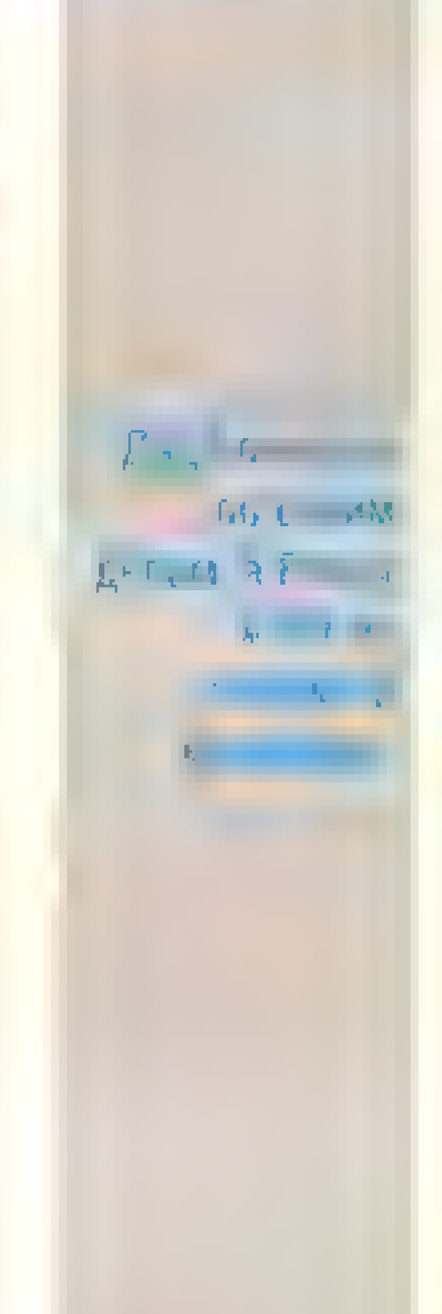
Теперь отправляйтесь к фиолетовой полусфере в центре острова. Съешьте плод — и вас затянет внутрь. Пообщайтесь с шаром (оранжевая кнопка). Ваша женская логика его доконает. Все вокруг ликуют, а Раяна получает красный кристалл.



БАШНЯ

Дотроньтесь до центра устройства с тремя кристаллами, и оно перенесет вас в башню. Кажется, все опасности позади. Теплая встреча двух подруг... Но какая-то вражина мешает заниматься любимым делом, поэтому опять надо идти сражаться.

Выберите правую дверь и побеседуйте с незнакомцем (фиолетовая кнопка). Стало два полнезнакомца. Теперь зайдите в левую дверь и пообщайтесь с рокером (зеленая кнопка). Войдите в среднюю дверь и поговорите с красавчиком (красная кнопка). Любить он уже не сможет. Положите связку кристаллов на шар и поднимитесь по лестнице. Убив первого незнакомца, потолкуйте с его двойником (фиолетовая кнопка). Дядя полетел по своим делам, а Раяну ждет ее любимый мотоцикл.





WET–THE

РАЗРАБОТЧИК	Interactive Strip / New Generation
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software GmbH
ВЫХОД	лето 1997 г
ЖАНР	экономический симулятор
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – 486 100 МГц или выше
Оперативная память – 16 Мб
Звуковая плата – совместимая с Sound Blaster



WET по праву может быть назван самым необычным экономическим симулятором за всю историю жанра. Своеобразие игры обусловлено использованием квестового интерфейса. Вместо того, чтобы представить функционирование того или иного экономического организма в виде таблиц и графиков, множества выпадающих друг из друга меню с перечислением бесконечных параметров, создатели игры использовали классический стиль, характерный для квестов – создали множество ярких красивых мест и населили их персонажами.

История начинается с того, что вы оказываетесь в маленьком городке где-то неподалеку от Лас-Вегаса и вспоминаете о неудавшемся ограблении, которое пытались провернуть. Сначала все шло хорошо, но потом выяснилось, что вам не стоило доверять своему напарнику. Сперва он застрелил охранника, а потом на пару со своей любовницей забрал все деньги и оставил вас на обочине дороги всего с 500$ в кармане. Жизнь – поганая штука, однако...

Но тут вам улыбнулась удача в лице сексуальной девицы с чисто американским именем Лула, которая, как и вы, готова пойти на все, лишь бы вырваться из этой дыры. Пообщавшись с ней некоторое время, вы вспоминаете, что когда-то увлекались фото- и порнографией...

Чем особенно подкупает WET – так это отношением к американцам. Игру делали в Европе, поэтому города и жители США показаны со стороны, то есть немного карикатурно и в то же время безжалостно узнаваемо. Не все же янки подсмеиваться над старушкой Европой, как, скажем, в Broken Sword! Рисованные персонажи поражают глубиной характера, переданного в нескольких штрихах. Чего, например, стоит владелец секс-шопа в провинциальном городке! Кажется, он только что сошел со страниц книги Стивена Кинга.

Конечно, игра не лишена и недостатков; тем не менее ее успех в стране, где она издана – в Германии – был огромен, а ее создатели настолько увлеклись, что до сих пор не могут остановиться. Они выпускают календари с портретами Лулы, скоро будет готов компьютерный тамагочи, где вместо инопланетянина или зверька вам предстоит ублажать все ту же требовательную блондинку...

Но это будет потом – а пока пустыня, солнце, грязноватый бассейн мотеля, девушка с платиновыми волосами и ФБР, которое дышит вам в затылок.

WET по праву может быть назван самым необычным экономическим симулятором за всю историю жанра



ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Инсталляция. Не падайте со стула Игру делали в Европе, поэтому процедура инсталляции может вызвать у вас некоторое потрясение. Если вам вдруг скажут, что что-то не будет работает — смело идите дальше, скорее всего, обойдется. Фаил setup exe выполняет свои функции далеко не всегда, при попытке установить игру можно получить сообщение об ошибке Это не опасно

Интерфейс. Классический интуитивный, так что объяснений не потребуется В то же время пропитан множеством мелких шероховатостей, которые могут поставить в тупик и надолго отбить веру в собственную интуицию. О них я и расскажу, не пытаясь открыть великих таин относительно того, что такое сохранение и загрузка

Интерфейс представлен классическим квестовым вариантом Курсор имеет форму девушки и может быть активным и неактивным. Но мало активизировать курсор — надо еще позиционировать его так, чтобы под ним загорелась надпись предмета, опции или локейшена. В противном случае, за редким исключением (отдел планирования фильма, например), вы можете щелкать яко бы активным курсором до судорог в пальце

F1 — помощь. Вам расскажут, что можно делать на данном локейшене. Закавыка никто не удосужится объяснить, что *надо* делать, поэтому, следуя всем рекомендациям подряд, можно изрядно попортить себе нервы. В первом эпизоде рекомендуется нажимать **F1** везде — во-первых, это позволит разобраться в структуре игры, во-вторых, помощь представлена роликами, в которых полезные советы вам будет давать томно извивающаяся полу

Денис Чекалов

SEXY EMPIRE

одетая девица – причем не рисованная, а самая настоящая (эй, эй, потише! Я имел в виду видео – а вы что подумали?!). Правда, с ее зубами строго противопоказано улыбаться, но это уже мелочи. Для особо восхитившихся в титрах есть ее электронный адрес. В остальных эпизодах на видео сэкономили, поэтому можете смело забыть про эту кнопку – и так ясно, что делать в банке или конторе по торговле недвижимостью.

F2 – главное меню

Сохранение и загрузка. С одной стороны, многое в игре работает по случайному принципу, поэтому мастера **Warlords** сразу смекнут, насколько это выгодно. С другой, опция save-load всегда была самым мощным оружием игрока против компьютера. Вы удивитесь, узнав, как ловко его использует против вас **WET**. Подлость состоит в том, что некоторые денежные операции (когда вам кто-то должен, а не наоборот!) отчего-то в сохранениях не отражаются. Поэтому никогда не выходите из игры, не получив всего по счетам.

Оптимальный размер для видео – средний. Скорость игры выставляйте самую маленькую, когда что-либо делаете, и увеличивайте до предела, когда ждете. Использовать средние значения практически бессмысленно. Опыт показывает, что рычажок принимает крайнее левое положение посредством щелчка в область назначения, а крайнее правое – посредством drag&drop. Делать наоборот лучше не пытаться. Мелочь, конечно, но незнание подобных деталей быстро отобьет у вас интерес к игре.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ЭПИЗОД 1. Городок в пустыне

Город. Общий план. Обратите внимание, что далеко не все места будут вам доступны с самого начала. Однако это не означает, что вам необходимо искать синий ключ от мельницы – как и в реальной жизни, большинство заведений города открывается с десяти часов.

Вы встаете в семь и ложитесь спать в двенадцать. Вы можете располагать остальным временем по своему усмотрению. Помимо вас столь же долго бодрствуют дистрибьютор, бандиты, открыты мотель и заведение Ма. Остальное придется ждать до десяти.

Иногда над городом летает нечто с крыльями. Его можно сбить курсором, который примет форму мишени. Покончив с одним, смело забудьте о карьере Робин Гуда. Встроенные игры носят в **WET** эпизодический характер и особого интереса не представляют.

Когда в город приедут агенты ФБР, вы увидите их машину на главной улице. К этому времени у вас должны быть фальшивые документы.

Вход в мотель. Бесполезное место, нечто вроде локальной карты, откуда вы можете попасть к владельцу мотеля или в свой номер, если его сняли. Сделайте это сразу же после начала игры. Вы можете нанять номер на неделю за 560$ или на день за 100$. Как видите, брать сразу на неделю выгоднее, но первоначально вы не сможете себе этого позволить – сперва необходимо приобрести оборудование для съемок. Однако как только у вас появится такая возможность, сразу же снимайте номер на неделю.

В самом конце эпизода, когда деньги потекут к вам рекой, хозяин мотеля начнет вести себя не красиво – поднимет цену за номер почти втрое, угрожая в противном случае сообщить куда следует о вашем непристойном поведении в номере его мотеля.

Если вы не заплатили за следующий день, Лула вам об этом напомнит. Пропуская ее предупреждения мимо ушей, вы напрашиваетесь на неприятности – хозяин не просто вышвырнет вас на улицу, но и продаст все оборудование, что находилось в номере. Внести деньги можно только вечером, оптимальное время – около 19.00.

Комната. Это – ваша штаб-квартира, в которой вы снимаете свои произведения искусства. На кровати сидит Лула – можете пощелкать на ней мышью. Обязательно сделайте это прежде, чем начать съемку. В номере находится ваш чемодан, из которого вы вызываете игровое меню. Абсолютно бесполезная опция, которая постоянно попадается под руку при попытке приступить к работе.



Для начала съемок вам необходимо иметь фото- или видеокамеру, соответственно чистую пленку или кассету и осветительный прибор. Не имея чего-либо из этого списка, вы не сможете начать сеанс. Когда в ваше распоряжение попадет камера, вы будете по умолчанию пользоваться ею, а не фотоаппаратом. Щелкать на треногу имеет смысл только для того, чтобы уточнить, сколько у вас чистых кассет или фотопленок. Всегда необходимо иметь несколько про запас, поскольку поздно вечером и рано утром магазин не работает, а вам не стоит зря терять время, которое можно использовать для съемок.

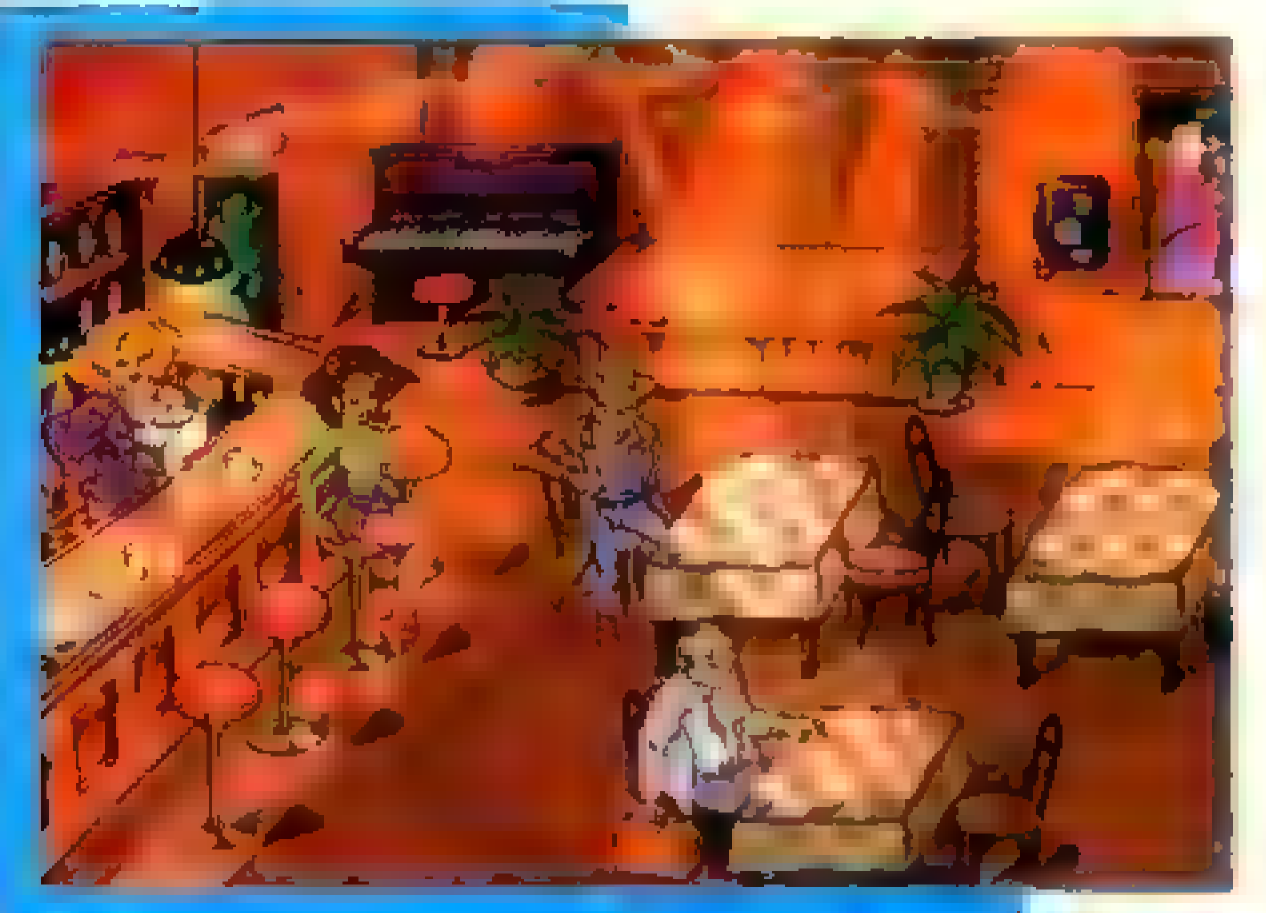
Для их начала щелкните на камеру. Вам предоставят возможность выбрать между фото- и видеоматериалами, а также дать название будущему шедевру. К счастью, по умолчанию некоторое название уже дается, поэтому вам не стоит особенно ломать над этим голову – в будущем вы еще успеете напридумывать разных названий. Готовые пленки расположены в правом нижнем углу экрана.



Но тут вам улыбнулась удача в лице сексуальной девицы с чисто американским именем Лула

Лула работает на вас бесплатно, но далеко не всегда готова начать съемку. После сеанса она отдыхает несколько часов, в том числе и тогда, когда он был закончен поздно вечером и, казалось

бы, можно было вдоволь выспаться ночью. Если Лула работает стриптизершей в баре, то она не сможет сниматься ни в свои рабочие часы, ни до них, если время на съемку превышает оставшееся





Кроме того, Луле может захотеться игрушек. Их можно приобрести в соответствующем магазине. При этом не стоит жадничать — дешевкой Луле не угодишь. Время от времени блондинке приходит в голову светлая мысль сняться вместе с партнершей. Такие фильмы ценятся выше обыкновенных, но для найма дополнительной артистки придется выкладывать денежки. Вы не можете никого нанять заранее, до того, как Лула этого захочет. Кроме того, будьте готовы, что сразу после этого блондинка вновь потребует игрушку.

Все эти требования капризной красавицы могут изрядно наскучить, однако выполнять их вовсе необязательно — достаточно перезагрузиться чуть выше, и Лула вмиг забудет о своих неуемных притязаниях.

Магазин видеотоваров. Начинайте с фотоаппарата, осветительного прибора и нескольких пленок. Я выбирал самое дешевое, и у меня все прекрасно получилось. Менять впоследствии дешевую камеру на более дорогую нет никакого смысла. Когда «раскрутитесь», приобретайте видео и переключайтесь на фильмы. Здесь же вы сможете отправить пленки в проявку — это занимает 17 часов. Не забудьте, что кассеты проявлять не надо. Закрывается магазин в 20.00.

Дистрибьютор. Самый симпатичный обитатель города — работает круглые сутки и исправно платит наличными. Вы можете отдать ему фотографии или видеокассеты, которые у вас есть. Два варианта: либо вы продаете все права и получаете сразу много денег, либо отдаете их под процент, что гораздо выгоднее. На первом эпизоде нет ситуации, когда бы вам пришлось полностью продавать права — разве что в самом конце, дабы поскорее набрать требуемую для перехода на второй уровень сумму.

Иногда дистрибьютор может быть занят, поэтому старайтесь как можно быстрее отдать ему готовые материалы. Даже если вы вручите ему свои творения поздно вечером, на следующее утро уже сможете получать проценты. Деньги приходят ежедневно в 7.00.

Бар. Здесь перед вами открывается сразу несколько возможностей.

Лула может наняться работать танцовщицей. При этом она будет получать 100$ ежедневно. Первоначально это чрезвычайно важно, поэтому сразу определите Лулу на работу. При этом выберите такие рабочие часы, чтобы в первый же день получить зарплату. Когда вы хоть немного раскрутите дела, немедленно снимайте Лулу с этой работы — она занимает слишком много времени, а его гораздо выгоднее использовать для съемок. Вы можете расторгнуть договор с хозяйкой бара только тогда, когда Лула выступает, что неудобно. Просто щелкните на блондинку, когда она находится на сцене.

Девушка за стойкой. Она готова поболтать, а когда Луле захочется сняться с партнершей — сможете нанять девицу для этой цели.

Делец. Он продает фальшивые документы — вы еще не забыли, что вас разыскивает ФБР? Поддельные бумаги стоят 8 000$. Как только вы приобретете их, пойдет отсчет наличных. Заработав 50 000$, вы перейдете на второй уровень. Не тяните — ФБР вычислит город, в котором вы находитесь, очень быстро.

Жертва. В баре обычно сидят несколько человек, которых можно пошантажировать. Сперва пусть Лула соблазнит одного из них, а вы запечатлейте эту процедуру на пленку. Потом отправьте шантажирующее письмо, приказав положить определенную сумму в туалете. Вы можете сами выбрать, сколько денег собираетесь потребовать, основываясь на финансовом положении выбранного человека. Лула не может участвовать в



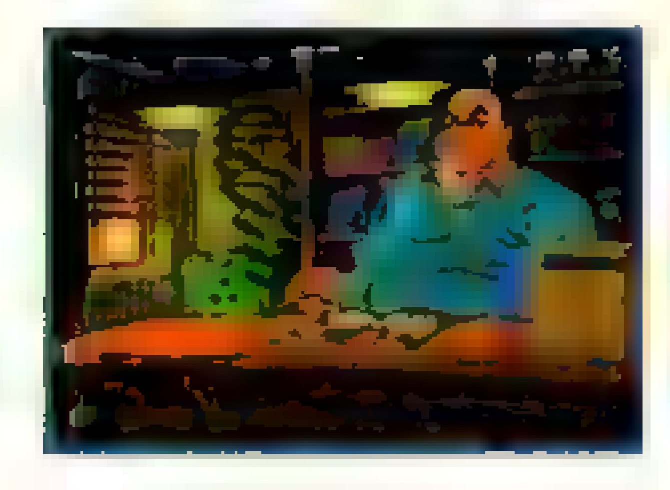
этом в то время, когда работает в баре. Письмо с угрозами будет идти один день — «зеленые» вырастут в туалете только назавтра.

Игрок. Еще одна встроенная игра — кости. Для начала вам необходимо иметь по крайней мере 1 500$. Вы бросаете кости первым. Это позволяет вам сделать ставку. Далее вы выбираете, сколько костей собираетесь бросить. После вас бросает ваш противник. Выигрывает тот, у кого выпало большее число шестерок на меньшем числе костей. То есть, если у вас одна шестерка, а у противника — две, то выигрывает он. Если у вас обоих выпало по одной шестерке, но вы бросали пять костей, а он — только три, все равно вы проиграли. Одержать победу удается очень редко, не спасает даже сохранение-перезагрузка. Получить хоть сколько-нибудь денег игрой в кости у вас не получится. Поучительно, однако.

Туалет. Не пытайтесь использовать его по прямому назначению — это вам не **Larry**. Во-первых, здесь можно подобрать конверт с деньгами, если вы предварительно кого-то шантажировали. Во-вторых, часто представляется возможность подкараулить какого-нибудь пьяницу, оглушить да и покопаться у него в карманах. Раз на раз не приходится, любители легкой наживы могут поперезапускаться, выбирая наиболее удачный вариант. Можно получить примерно от 30$ до 300$. Больше двух раз заниматься грабежом нельзя — арестуют и посадят в тюрьму. Та же участь ожидает вас и в том случае, если шан-

тажируемый вами человек обратится в полицию — на входе в туалет и схватят. Опять-таки поучительно.

Заведение Ма. Расположено за горами в центральной части основного экрана (того, который дает обзор всего города). Чтобы найти это место, просто поводите немного курсором. Строго говоря, это бордель, но поскольку у вас есть более важные дела, вам стоит наведываться сюда только в том случае, если Лула захочет сниматься вместе с партнершей. На





выбор вам предложат несколько кандидатур. Единственное различие между ними, которое должно вас интересовать, это сколько денег придется выложить. Однако тут вы можете раздобыть партнерш для Лулы гораздо дешевле, чем в городском баре, к тому же заведение Ма работает круглосуточно, что иногда немаловажно.

Полиция. Сюда вы как войдете, так и выйдете — делать тут нечего. Иначе обернется, ежели вас сюда приволокут — будете смотреть на женщину-шерифа из-за решетки. Впрочем, Лула и тут не оставит вас в беде и подскажет, что необходимо делать (щелкните на наручниках и хлысте). Попавшись раз, тут же завязывайте с криминалом. После третьего ареста вас передадут ФБР, и игра закончится. Вы можете пройти эпизод, ни разу не попав за решетку, но один раз все-таки это стоит сделать для полноты ощущений. Это как с наймом партнерши для Лулы — и невыгодно, и вполне можно избежать, но тогда вы не увидите соответствующий ролик.

Бандиты. Два красавчика тусуются на автостоянке и всегда готовы набить кому-нибудь физиономию, если вы хорошо заплатите. В ассортименте: побить хозяина мотеля, агентов ФБР или же отсрочить ваш арест местной полицией. Еще одна поучительная вещь — связываться с гангстерами невыгодно. Толку от них мало.

Ломбард. Здесь вы можете заложить добытые путем грабежа вещи или фото- и видеооборудование. Выкупать обратно тоже можно, но смысла в этом нет.

Секс-шоп. Здесь вы узнаете, что особым спросом на рынке пользуются порнофильмы. Здесь же можно приобрести игрушку для Лулы. Открыт до позднего вечера.

Агенты ФБР. Каждый день вечером вы будете слушать по телевизору о том, как продвигается расследование ограбления, которое вы совершили. В первый день ФБР еще ничего не удастся раскопать, однако уже на второй они нападут на след вашего сообщника по номерам банкнотов. Растяпу схватят на четвертый день, и тогда же властям станут известны ваши приметы. Далее найдут шофера, который довозил вас до Лас-Вегаса, а в конце недели в городок награнет ФБР. Если вы не хлопали ушами и обзавелись поддельными документами, вскоре в новостях объявят, что ФБР закрыло дело.

Советы. Первый эпизод игры — самый запутанный, поэтому стоит расписать последовательность действий. Заплатите в мотеле за один день, отправьте Лулу работать в баре. Можете ограбить в туалете двух пьяных, заложить полученные вещи. Приобретайте дешевые фотоматериалы. Потом займитесь шантажом — одного раза хватит. В каждую свободную минуту снимайте, проявляйте пленки и отдавайте дистрибьютору.

На следующий день вы найдете в туалете конверт с деньгами. Сразу же покупайте видео, сдавайте в ломбард фотоаппарат. Пусть Лула бросает работу в баре. Весь день проводите за съемками. Когда Лула отдыхает, бегайте за чистыми кассетами или к дистрибьютору. При первой же возможности платите за неделю вперед.

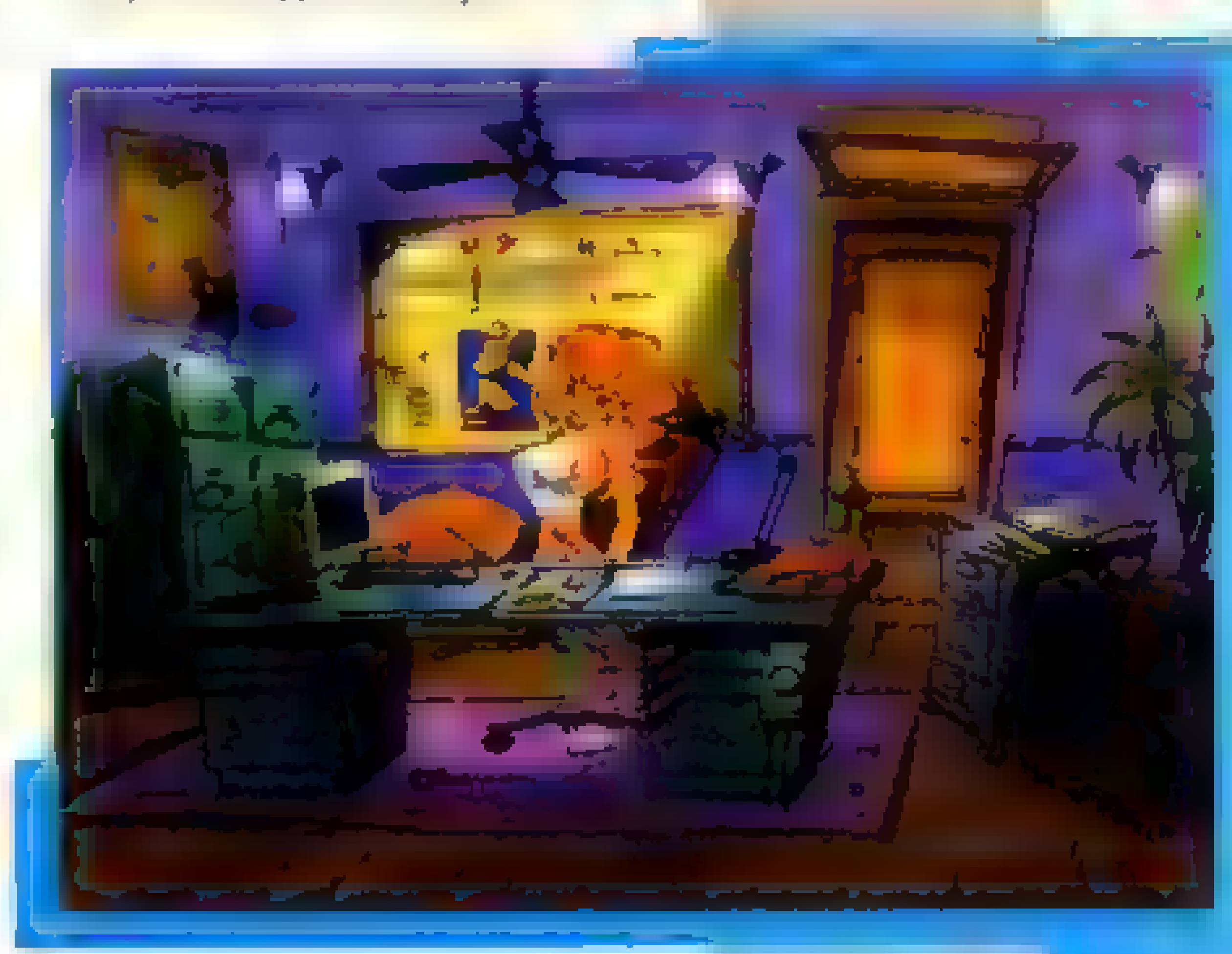
Потом вы без проблем сможете купить себе фальшивый паспорт и накопить необходимые для перехода на следующий уровень 50 000$. Однако вашим считается только то, что в кармане. Скажем, у вас 49 999$. На следующее утро вы, как обычно, получаете у дистрибьютора проценты с продаж. К тому времени они должны составлять около 10 000$. Так вы перейдете на второй уровень примерно с 60 000$. Однако есть смысл подольше не брать денег у дистрибьютора, подождав, пока сумма вашей наличности достигнет 100 000$. Это сильно упростит вашу задачу на следующем этапе.

Эпизод 2. Киностудия

Теперь вы стали продюсером небольшой студии и собираетесь снимать фильмы. Для начала раз беремся, куда можно наведаться в городе и что там следует делать, а потом перечислим, в каком порядке и каким образом развивать собственный бизнес. Заметьте, что теперь ваш рабочий день начинается в 9.00, а заканчивается в 20.00.

Торговец недвижимостью. Здесь вы можете арендовать или купить любое здание, которое потребуется для вашей киностудии. Купить выгоднее, так как не придется платить каждый день за аренду, но пока что вы не можете себе этого позволить. Арендуйте только те строения, которые вам действительно нужны — ниже я подробно распишу порядок.

Чтобы выйти на другой уровень, необходимо выкупить все



Туалет. Не пытайтесь использовать его по прямому назначению - это вам не Larry.

здания. Но сделать это можно только спустя ровно месяц после начала аренды. Скорее всего, вы заработаете необходимые деньги гораздо раньше, но делать нечего — приходится ждать. Поскольку вы будете добавлять к своей студии новые отделы шаг за шагом, те, что окажутся последними, можно выкупить сразу. Либо записывайте на бумажку, какого числа арендовали то или иное здание, либо придется спустя месяц бегать к риэлтору каждое утро и проверять, нельзя ли где-нибудь отменить аренду и выкупить

Небольшой глюк: выкупить домик Лулы вы не сможете. Но это не помешает вам закончить эпизод. Вам нужно только по одному экземпляру каждого здания, кроме киностудии — их три. Приобретая недвижимость, вы вправе оговорить возможность ее обратной продажи (вдруг вам срочно понадобятся доллары), но для этого надо выложить чуть побольше. Это абсолютно бесполезно — к тому времени вы будете купаться в деньгах.

Банк. Здесь можно и нужно хранить капитал — проценты начисляются ежедневно, и это ощутимо пополняет ваши карманы. Деньги должны вертеться: лучше вы лишний раз сбегаете в банк и снимете необходимую сумму, чем лишитесь процентов от оставленных в заднем кармане брюк долларов.

Щелкните на банкира, чтобы заняться вложениями. Правда, это возможно сделать не всегда — время от времени он принимает посетителей, и вам останется ждать. Левая кнопка — положить деньги. Заметьте, что по умолчанию вы кладете не только все, что у вас есть с собой, но еще сверх того сумму, которую предлагается взять в кредит, потолок которого — 70 000$. Если вы окажете банкиру услугу личного характера, то он увеличит эту сумму на 10 %. Правда, особого смысла в этом нет. Нажав правую кнопку, вы снимаете деньги со счета. По умолчанию — все, что есть. Процентная ставка колеблется ото дня ко дню (2–4 %).

Когда вы превысите свой кредит, вам об этом скажут и потребуют исправить положение в течение дня. Если вы этого не сделали, эпизод считается проигранным, даже если на следующее же утро к вам придут бешеные деньги. Все надо делать вовремя. Однако это не страшно — любые проблемы с наличкой без труда решит дистрибьютор.

Дистрибьютор. Как и его провинциальный коллега, покупает либо полностью все права (что принесет вам около 100 000$ на следующий же день), либо берет лицензию на прокат фильма (по 2–3$ с копии каждую неделю). Можете попробовать поперезагружаться, пока не выпадет наиболее благоприятное предложение. Иногда он бывает занят. Заметьте, что права можно продать и на фильм, который еще не закончен, а только запущен в производство. В отличие от первого эпизода, бессмысленно отдавать лицензию и получать проценты с продажи — гораздо выгоднее продавать фильмы самому. Имеет смысл зайти сюда только один раз, когда ваш кредит будет почти превышен, а заняться продажей фильмов лично вы еще будете не в состоянии. Тогда уступите права на свой первый фильм, и это с головой покроет все издержки. Будьте внимательны — деньги придут только завтра, а если вы сохранились и вышли из игры до этого, то вообще не придут.

Секс-шоп. Здесь можно посмотреть на список наиболее популярных фильмов с тем, чтобы решить, кого из конкурентов лучше саботировать. Толку, правда, от этого мало. Здесь же вы можете приобрести реквизит для своих фильмов.

Проблема. Либо вы сразу арендуете реквизиторскую и приобретаете по несколько единиц товара каждого типа (тогда придется с самого начала выкладывать денежки за аренду), либо вы ждете, пока режиссер потребует чего-то определенного, бежите в магазин и покупаете лично. Деньги вроде целы, но мотаться туда-сюда очень докучно, опять-таки купленный товар негде хранить.

Как выбирать товары. В списке стоят разные малопонятные названия, но вверху указывается, о чем именно идет речь. В частности, вы встретитесь с теми *вещами*, которые собирали в **Larry**. В начале списка все смешано, но потом товары идут, классифицированные по типам, и можно без труда выбрать что подешевле. Если по ошибке вы купили резиновые ботинки вместо плюшевого медведя, вам деликатно на это намекнут.

Бандиты. Наши старые знакомые — и толку от них столько же.

Клиника красоты. Здесь можно поработать над внешностью актрис. Судя по тому, как часто они падают, сбитые прожектором, и ломают себе зубы во время поцелуев, вашим звездам это крайне необходимо. Однако на самом деле можете смело забыть про клинику красоты.



Здесь можно поработать над внешностью актрис. Судя по тому, как часто они падают, сбитые прожектором, и ломают себе зубы во время поцелуев, вашим звездам это крайне необходимо.

Ваш офис. Именно здесь вы начинаете эпизод. Офис вы не покупали и ничего не платите за аренду — он у вас просто есть. Окно — выход в город. Щелкнув напротив, вы попадете в свою киностудию, где пока пусто. С помощью компьютера на столе можно продавать фильмы — однако и для этого не время. Дверь в углу ведет в пристройку, созданную специально для Лулы — но блондинка тоже подождет.

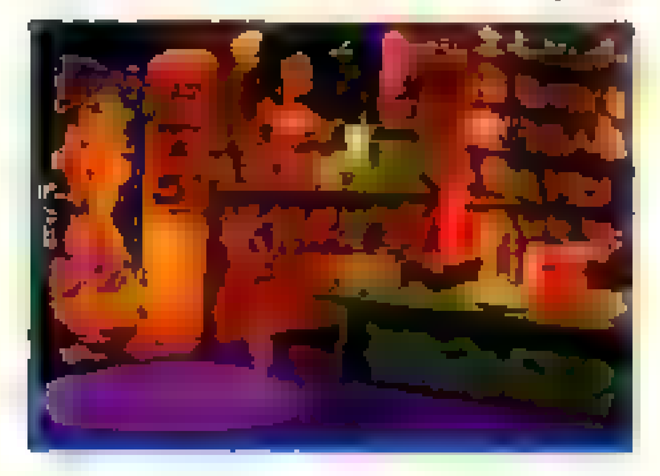
Отдел персонала. Как видите, мы дошли до зданий. Первым делом арендуйте это, и пока что остановимся. В этом офисе должен сидеть режиссер по кастингу, но пока вы справитесь и сами. Здесь вам предложат сразу множество опций, но пока нас интересуют только две. Необходимо дать объявления — в газету о найме персонала и в журналы о найме актеров.

Давайте по одному на каждую профессию. Требования, предъявляемые к кандидатам на участие в съемках: фигура и возможности должны быть только выше среднего, а опыт «работы» и обещае-



мая плата — ниже среднего. На первых порах вам удастся набрать таким образом несколько актрис и актеров. Вам дадут возможность поместить объявления отдельно для найма актеров и актрис, но имеет смысл ограничиться последними. Сэкономите деньги без каких бы то ни было проблем. Можете смело забыть про мужчин-актеров — они мистическим образом появятся у вас прямо во время съемок. Весь остальной персонал для киностудии следует набирать по принципу: хорошие способности — хорошая оплата.

Остается ждать. Не забудьте положить в банк деньги. Первоначально у вас будут сплошные убытки — смиритесь, дело окупается долго. Ответы на ваши объявления появятся только на следующий день и будут приходить в течение недели. Если за это время



вы не укомплектовались (что более чем вероятно), помещайте новые, но только для тех профессий, представителей которых вы еще не наняли. Информация о пришедших письмах появляется в нижнем углу экрана вне зависимости от того, в каком месте вы находитесь. Вы не можете рассматривать одновременно более девяти заявок, поэтому придется нанимать всех, кто приходит — в противном случае новых заявок не поступит. Досадно, так как вы будете вынуждены платить зарплату тем, кому нечего делать.

Неплохо иметь девять актрис, десять режиссеров, три осветителя, три оператора и по одному специалисту на все остальные профессии. Обилие режиссеров объясняется тем, что эти ребята любят обижаться, когда им не дают требуемое, и увольняются без предупреждения. Поэтому всегда надо иметь запасного игрока. Впрочем, можно обойтись и двумя актрисами, одним режиссером, одним осветителем и одним оператором.

Если место уже занято, но пришло предложение от человека, который готов работать за меньшую плату, чем тот, кого вы уже наняли, смело выгоняйте жадину и берите девушку (парня) поскромнее. Так можно здорово сэкономить. Исключение только с актрисами — некоторым придется платить по 1.000$ в день. Есть, правда, примадонны, которые требуют все 4.000$ — гоните их в шею.

При найме актрисы режиссер по кастингу проверит их возможности, которые будут отражены в шкале слева (одно из трех значений). Стоит обратить внимание, что опытность и высокооплачиваемость старлетки не находятся в прямой связи с ее возможностями.

Здесь есть еще несколько опций. Самая важная из них — распределение ролей. Это необходимо проделывать всякий раз перед съемками. Также вы сможете посмотреть на список своего персонала и актеров — пригодится в первую очередь для того, чтобы определить, стоит ли брать нового претендента. Опция, позволяющая оценить затраты на фильм, полностью бесполезна.

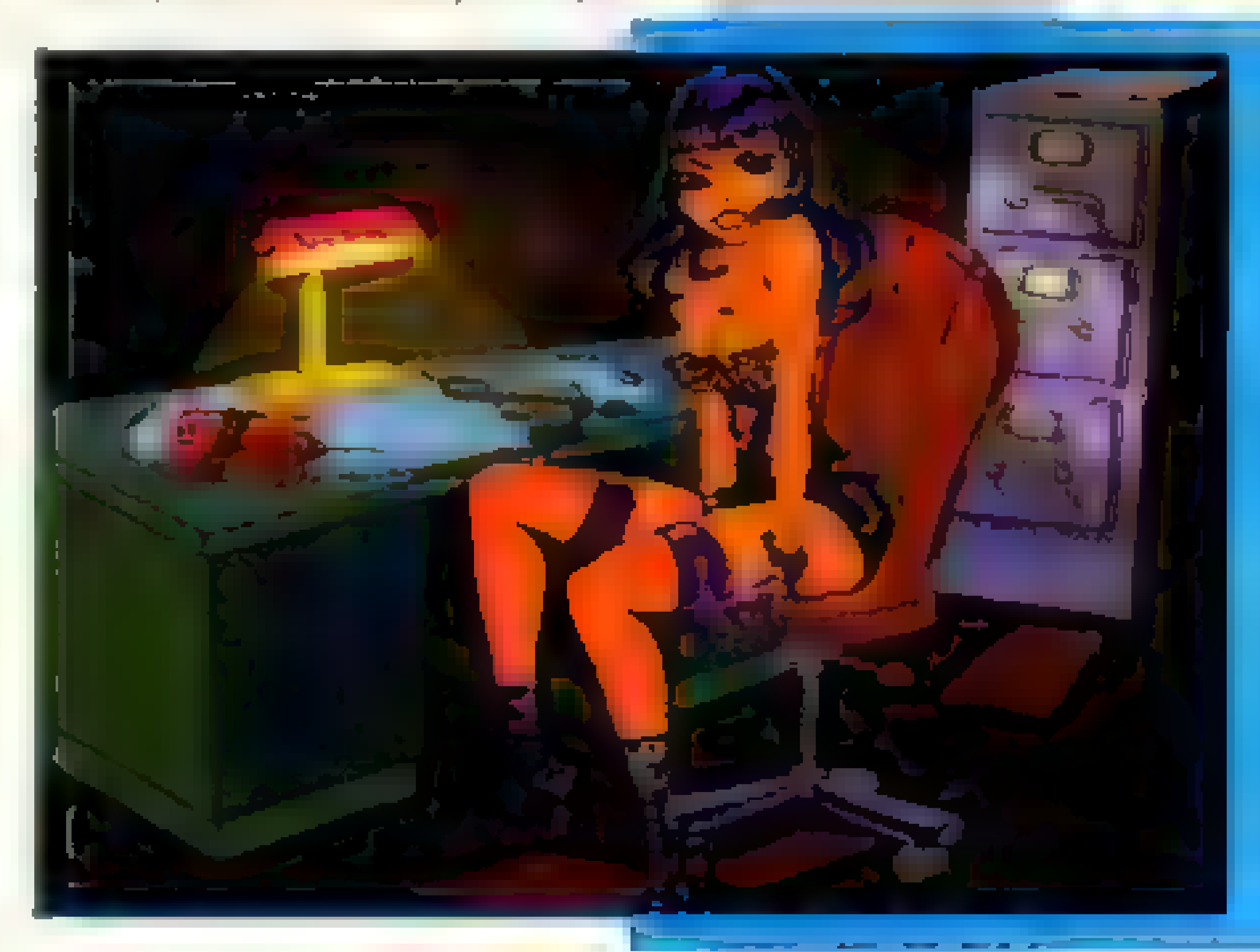
Для того чтобы начать работу, вам необходимы: сценарист, помощник режиссера, дизайнер фильма, режиссер, оператор, осветитель и хотя бы две актрисы. Лула таковой почему-то не считается, но, к счастью, по-прежнему работает на вас бесплатно. Фактически к этому времени у вас будет набран почти весь штат. Наняв необходимое число персонала, арендуйте отдел планирования фильма, киностудию и пристройку для Лулы.

Отдел планирования фильма. Укажите сценаристу название фильма (набирается вручную) и предполагаемый сюжет (любой из списка — потом поидете повторяться по второму разу, а то и по третьему), после выберите с помощницей режиссера концепцию — семейное кино, эротика или порно — и поработайте над сюжетом. Это выразится в том, что вы будете щелкать на разные кадрики и тем самым определять длину будущего творения. За каждые 10 минут вам придется выложить этой троице 1.000$ — и это при том, что все получают ежедневное жалование. Чрезвычайно важно! Запускайте в производство фильмы длиной в 1 час 10 минут. Во-первых, вам не придется скроллировать кадры для добавления новых. Во вторых, для фильма такого размера требуются всего день на монтаж и день на озвучивание, тогда как при добавлении всего 10 минут надо будет ждать уже не два, а целых четыре дня. Однако для того, чтобы раскрутить Лулу, стоит снимать особые персональные фильмы — очень длинные. Когда вы отдадите приказ завершить планирование, у вас грозно спросят, действительно ли вы хотите этого, ведь в таком случае хода назад уже не будет. Смело соглашайтесь — ничего страшного на самом деле не произойдет. К сожалению, вы не можете иметь в производстве более девяти фильмов; фактически же лучше не превышать лимит в восемь кинокартин.

Если щелкнуть на девушку-дизайнера и помощницу режиссера тогда, когда курсор стал активным, но никакой надписи не появилось, увидите кое-что другое.

Киностудия. Всего у вас их может быть три, но начинайте только с одной. Приобретите камеру и осветительный прибор (не выходите за рамки 1.000$), назначьте персонал. Появится меню выбора фильма — щелкните. Не забудьте высветить название того произведения, которым вы собираетесь заняться, в противном случае вы запустите самый первый фильм из тех, которыми вообще занимались в этом эпизоде.

Перед съемками режиссер скажет, сколько потребуется времени для создания фильма. На каждые 10 минут у него выходит день. Не слушайте старого дурака — за это время вполне можно снять все. То есть ежедневно у вас будет готово по картине на каждую студию. Однако если вы запускаете специальный фильм для Лулы, то тут спешить незачем.

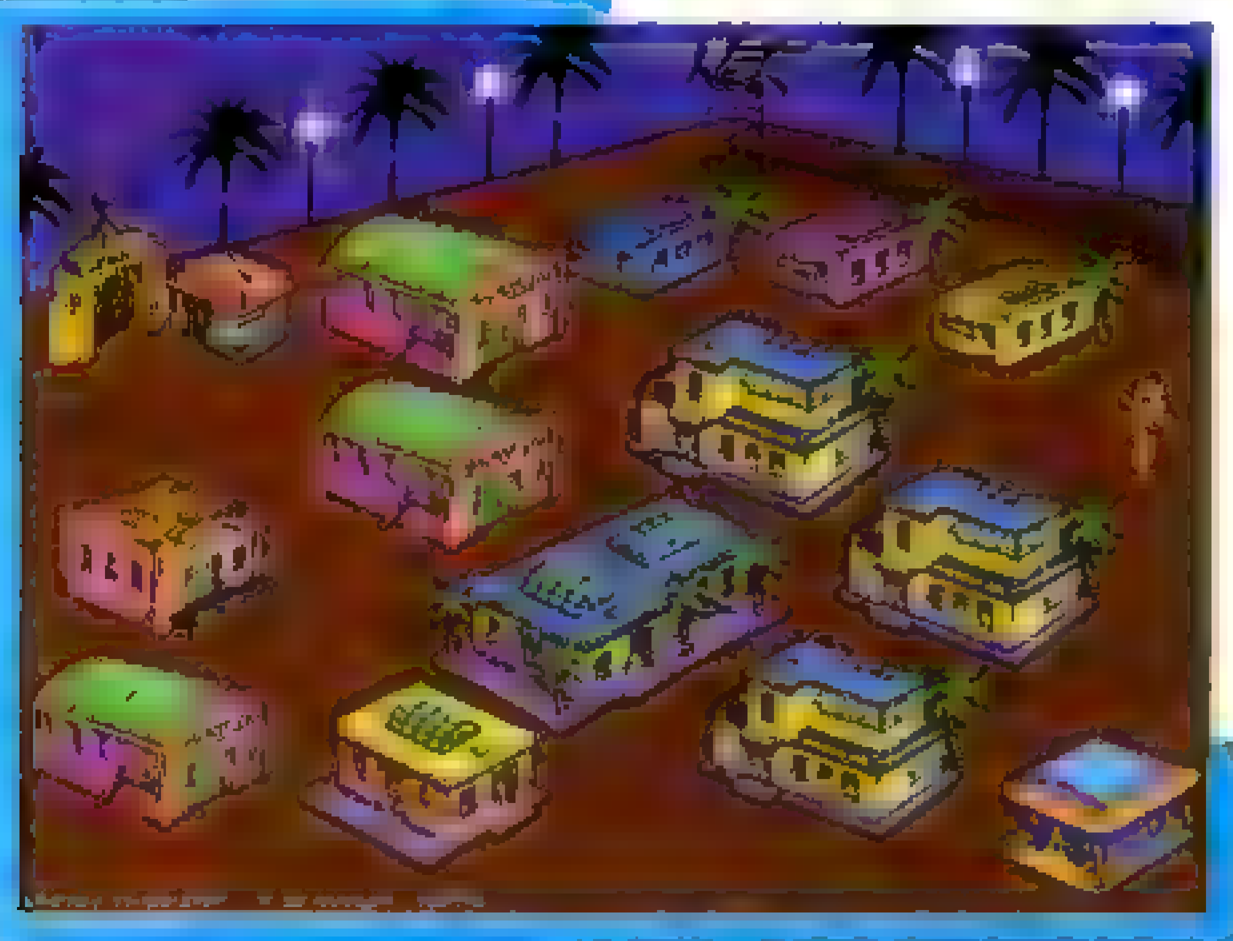


К сожалению, когда вы прекратите аренду студии и выкупите ее, все текущие съемки в ней прекратятся и их придется начинать заново. Кроме того, надо будет снова покупать оборудование.

Режиссеры — самые доставучие ребята в игре, им всегда что-либо нужно. Во-первых, реквизит,

Если по ошибке вы купили резиновые ботинки вместо плюшевого медведя, вам деликатно на это намекнут

об этом мы уже говорили. Во-вторых, постоянно возникают проблемы с актрисами. В конце концов приходишь к выводу, что гораздо проще было бы нанять парня, который держал бы этот чертов прожектор и не давал ему



пришибать девиц. Но такая возможность в игре не предусмотрена, зато на выбор вам дадут несколько вариантов выхода из сложившейся ситуации: подождать час, пригрозить актрисе, дать ей премию (за что?!), уволить или снять с данного фильма. Раскидываться деньгами или временем глупо, так же как и выгонять с работы — потом придется помещать объявление о найме, а это и дорого, и докучно. Проще всего — снять актрису с данной роли. Учтите, что для проведения съемок нужны по крайней мере две старлетки. Элементарное решение: когда у актрисы возникают проблемы, вы снимаете ее с роли, а потом вновь берете на то же место. Все проблемы решаются мгновенно. Еще лучше брать на каждую картину по четыре-пять девушек, тогда вы сможете снимать их с ролей и не терять время на то, чтобы сразу же брать обратно, а когда останется только одна, отправляйтесь в отдел персонала и снова назначайте всех на съемки.

Комната Лулы. Как видите, блондинка не особенно довольна вашими успехами. В нижнем левом углу — показатели ее популярности. Верхний растет с организацией скандалов с участием Лулы. Нижний — при запуске в производство крупных фильмов в с нею в главной роли. Отношение девушки к вам напрямую зависит от ее популярности, однако необязательно доводить оба показателя до 100, чтобы победно закончить эпизод. В нижнем правом углу — две опции, которые позволят вам предложить Луле роль в фильме или же купить ей подарок. Последнее абсолютно лишнее. Как обычно, блондинка отказывается сниматься во всех фильмах подряд, требуя перерывов.

Уборщица. Единственная ваша служащая, не имеющая специального помещения для работы. Не имея уборщицы, вы будете вынуждены часто терять время для наведения порядка на студии силами остальных сотрудников.

Монтажная. Арендуется на следующий день после начала съемок. Вам необходимо нанять монтажницу и купить оборудование. Здесь, как и во многих других офисах, можно включить рабочий монитор и полюбоваться, что у вас получилось. Правда, почему-то всегда крутят одно и то же. Не забывайте отдавать указания о начале монтажа фильмов сразу же, как работа над ними в киностудии закончится.

Отдел звукозаписи. Арендуется на следующий день после монтажной. Здесь сидят композитор и дикторша. Единственный локейшен, где в фоновой озвучке ясно слышна немецкая речь. Необходимо приобрести оборудование, вручную отдавать указания о начале работы над только что смонтированными фильмами, а также определять, какого рода музыку вы хотели бы записать.

Права на первый фильм придется продать полностью, но когда закончите озвучивание второго — смело арендуйте следующие два здания и начинайте продажу фильмов.

Копировальная. Приобретите оборудование, наймите копировальщицу. Это самая лучшая девочка в игре — она все делает сама. Можете больше не наведываться в этот офис.

Склад. Оборудование не требуется. Сюда поступают заказы на фильмы. Об этом вы узнаете по надписи над крышей отдела. Увидеть ее можно только из окна с общим видом на киностудию. Принимайте все предложения. Новые заявки поступают каждый час, и к вечеру их поток постепенно иссякает. После организации скандалов спрос на ваши фильмы вырастает. Заказ, пришедший в 20.00, пропадает.

Будьте чрезвычайно внимательны! Во-первых, деньги приходят только на следующий день. Поэтому не выходите из игры, не доведя дела до следующего утра — в противном случае игра забудет обо всех совершенных накануне выгодных сделках. Во-вторых, по неясным причинам заявки начинают поступать только после того, как вы проживете день. Загрузившись с утра, вы сутки просидите без единого предложения. Поэтому сохранитесь как-нибудь вечером. Выходите из игры только после того, как наступит утро. Решив поиграть снова, загружайте не последнее сохранение, а то, особое вечернее. Прожив день, загружайтесь с того места, на котором закончили, и получайте заказы на фильмы. Чем больше дней вы сыграете подряд, тем больше заявок будет проступать.

Остальные здания арендуйте и приобретайте по мере возможности более-менее в произвольном порядке. Не забудьте про еще две киностудии.

Вход. Здесь ходит громила с автоматом — охранник. Не забудьте купить ему оружие. Если вход на киностудию никто не охраняет, вас могут саботировать конкуренты или ревнители нравственности устроят демонстрацию.

Реквизиторская. Здесь работают трое — менеджер по реквизиту, ассистент по реквизиту и декоратор. Арендовав это помещение, немедленно идите в магазин и приобретите по три экземпляра каждого вида товара. Тогда режиссеры не будут терзать вас требованиями. Можно также приобрести декорации, но это не обязательно.

Отдел маркетинга. Для того чтобы этот отдел начал работать, необходимо нанять специалиста по маркетингу и девушку на коммутаторе. Здесь вы можете запустить скандалы, в которых фигурировала бы Лула. Это повышает спрос на вашу продукцию и популярность блондинки как кинозвезды. Запущенный скандал прогремит не ранее, чем на следующий день. За организацию скандалов необходимо платить сразу же, как и при планировании фильма.

Комната отдыха. Здесь ваши сотрудники отдыхают. Также можно купить оборудование. Дополните свою студию этим зданием в самом конце эпизода, причем целесообразно сразу купить его.

Как и в прошлый раз, вашими считаются лишь наличные деньги.



Поэтому вы можете еще долго округлять свое состояние, храня его в банке, а потом перейти на следующий этап с суммой, в несколько раз превышающей установленную по умолчанию (2 миллиона долларов). Однако для спокойной жизни на следующем этапе рекомендуется собрать миллионов 30.

ЭПИЗОД 3. Сеть магазинов

Поскольку дела на вашей киностудии идут отменно, настало время расширить лавочку и открыть магазины во всех крупных городах. Вы попадаете в контору риэлтора – но на этот раз совсем другого – и можете либо арендовать, либо сразу приобрести шикарный особняк, который теперь станет вашим офисом. Рекомендуется покупать сразу, если вы перешли на этот уровень с достаточным количеством денег.

Теперь ваш рабочий день вновь будет длиться до 24.00. Вы начинаете в Лос-Анджелесе. Обратите внимание на то, что карта относится именно к тому городу, в котором вы находитесь. Поэтому нельзя, например, из Лос-Анджелеса, проводить операции с филиалами в Майами.

Банк. Все, как и в предыдущем эпизоде. Различие состоит только в том, что на этот раз размер вашего кредита составляет 100 000$. Не забывайте класть деньги в банк, особенно, если отправитесь в аэропорт – вдруг не долетите.

Бандиты. Двух громил-мотоциклистов сменила брюнетка за столиком – но толку от нее все так же мало.

Торговец недвижимостью. Поскольку вы уже приобрели особняк, здесь можете только арендовать магазины. На выбор предложены четыре типа, отличающиеся размерами. Чем крупнее магазин, тем больше товарооборот. Помимо размера, предполагаемые филиалы отличаются местом – в пригороде, недалеко от центра или в центре. Денежки придется выкладывать сразу. В отличие от второго эпизода, вы не сможете сразу арендовать все, что захотите – свободных магазинов некоторых размеров может в данный момент не найтись.

Рекламное бюро. Для того чтобы люди приходили в ваши супермаркеты, необходимо проводить рекламную кампанию. Опыт показывает, что отменный результат дает сочетание рекламы в газетах и по телевидению.

Филиалы. На схематичном плане города вы увидите свои магазины, а также точки, где торгуют ваши конкуренты. Для того чтобы начать торговлю, необходимо набрать персонал и заполнить склады товарами. Если вы арендовали самый большой супермаркет, то сможете представить в нем все возможные виды товаров, в противном случае придется от чего-то отказываться. На этот раз нет необходимости помещать объявления о найме персонала – достаточно указать предполагаемый уровень сервиса и количество служащих. Не жадничайте! Первый показатель должен быть не ниже 80 %, второй – не менее половины из возможных.

Не забудьте также проделать все эти операции со всеми своими магазинами, не пропустите какой-нибудь по оплошности, это приведет к печальным последствиям. В этом окне вы также сможете посмотреть на баланс каждого магазина и определить, приносит он доход или убытки. Первые несколько дней вы будете в крупном проигрыше, но довольно быстро денежки начнут к вам течь. К сожалению, вы сможете рассматривать баланс магазинов только в том городе, в котором находитесь. Поэтому гораздо эффективнее просматривать эти данные в своем офисе, правда, там они сгруппированы по городам. Если дела пойдут погано, несколько магазинов могут прогореть, но это не страшно.

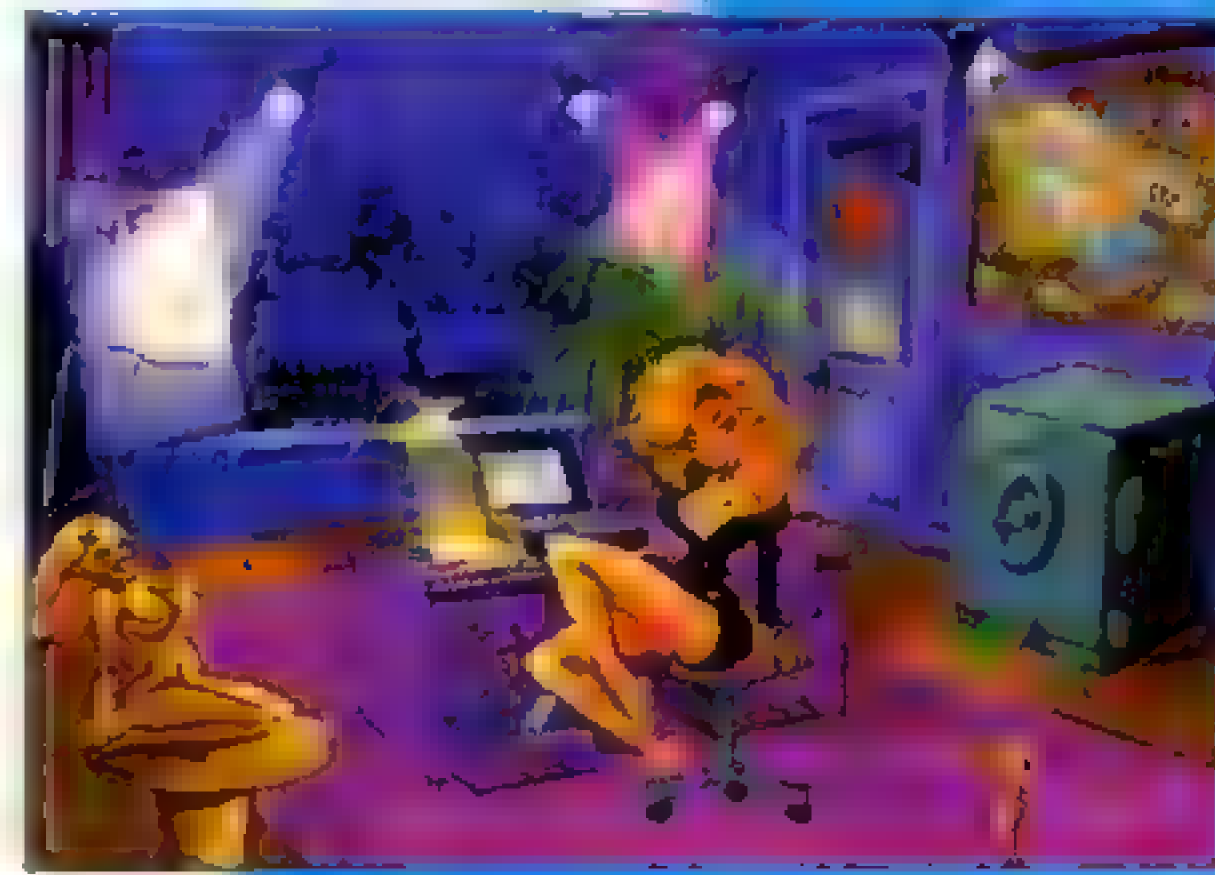
Ваш офис. Первым делом разверните подарок, который вам приготовила Лула, и можете немного поиграть. Самое важное, что есть в кабинете – это опции, позволяющие вам следить за состоянием ваших дел. Их две, но наиболее полезна та, где указано, прибыль или расходы приносят филиалы в том или ином городе. Кроме того, в офисе вы можете указать, сколько вечеринок будете закатывать в год и насколько пышными они будут. Целесообразность их проведения вызывает сомнения, но если вы любите подобные удовольствия.

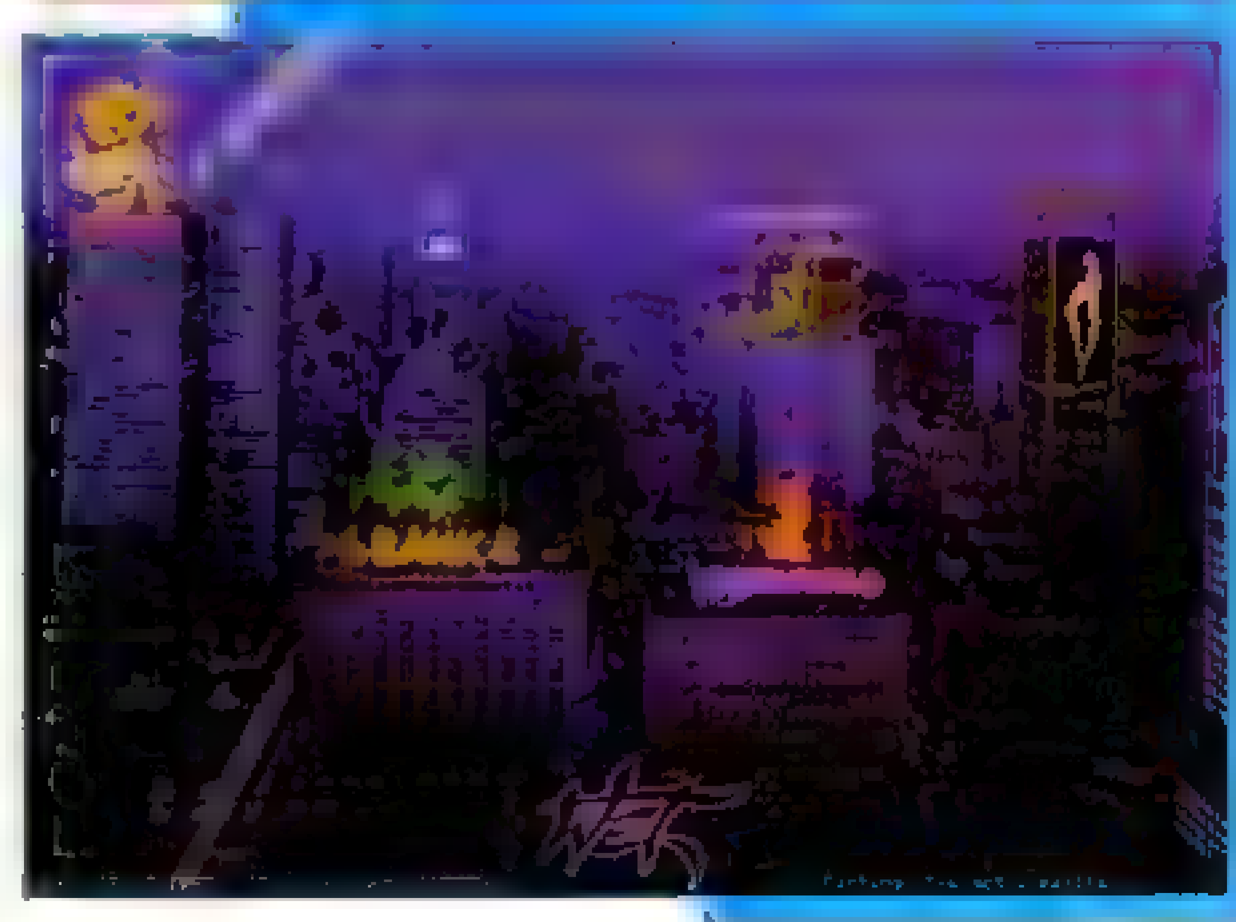
Поместье. В этом окне вы можете нанять прислугу, возвести на участке разные строения, а также купить самолет. Для того чтобы приобрести стальную птицу, необходимо сначала построить ангар и взлетную полосу. Важно как можно быстрее возвести частный аэропорт, поскольку городской работает из рук вон плохо. Начинайте строительные работы в первый же день.

Аэропорт. С чем вы намучаетесь – так это с полетом. Он длится один час, и цена билета прямо пропорциональна расстоянию до города, куда вы хотите попасть. Но на самом деле полет может занять целый день из-за разных *забавных* неполадок. Поэтому, открыв филиалы в нескольких соседних городах, целесообразно более не терять времени на полеты и подождать, пока не обзаведетесь собственным воздушным транспортом. Забавный глюк – прибыв в город, вы останавливаетесь в гостинице, точно так же вы поступите и вернувшись в Лос-Анджелес, хотя располагаете там шикарным особняком.

Вот и все, что необходимо знать, дабы построить свою Сексуальную Империю. Только помните, уважаемые игроманы: в России такими делами стоит заниматься исключительно дома, сидя перед компьютером. В реальной жизни это попахивает тюрьмой. Как говаривал Остап Бендер: «Будем чтить уголовный кодекс».

В реальной жизни это попахивает тюрьмой. Как говаривал Остап Бендер. «Надо чтить уголовный кодекс»







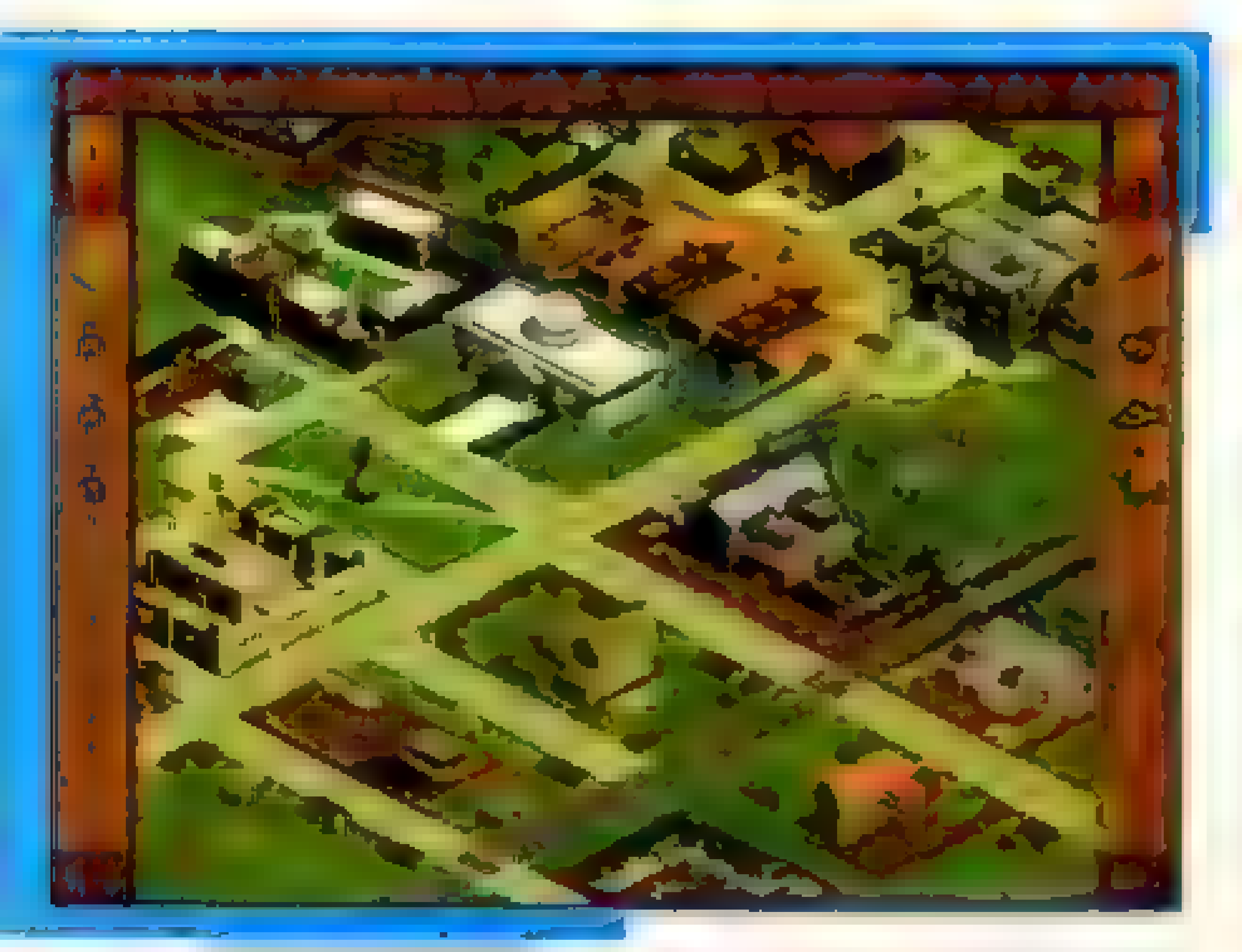
Алексей Григорьев

IMPERIALISM

РАЗРАБОТЧИК	Frog City
ИЗДАТЕЛЬ	SSI/Mindscape
ВЫХОД	сентябрь 1997 г
ЖАНР	пошаговая стратегия
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★

Операционная система – Windows 95 + DirectX 5.0 или Mac OS
Процессор – Pentium 75.
Оперативная память – 16 Мб.
Видеоплата –VGA, 640x480x, 256 цветов.
Звуковая плата – совместимая с Windows 95.
Необходимый объем на жестком диске – 100 Мб.





Хотя Imperialism и вышел полгода назад, он все равно заслуживает пристального внимания. Сейчас, когда на рынке, как кролики, плодятся real-time strategies, каждая игра из вымирающего жанра turn-base strategy ценится фанатами на вес золота. Игроманы, выросшие на Civilization, которым до сих пор приходилось довольствоваться бесконечными римейками, получили, наконец, более или менее новую игру – Imperialism, основанную на трех китах своего жанра: Master of Orion, Colonization и вышеупомянутой Civilization. Графика и звук в игре не впечатляют, но в любом случае надо сказать спасибо авторам, что они создали интересную стратегию в лучших традициях этого жанра. Приятно удивила «продвинутая» дипломатия и реалистичная модель экономических взаимоотношений государств. Конечно, до желанного уровня внешнюю политику создатели так и не довели, но по сравнению с другими продуктами этого жанра улучшения очевидны. AI достаточно умен, чтобы держать вас в напряжении даже на легком уровне игры, что, к сожалению, не относится к искусственному интеллекту, отвечающему за поведение третьих стран. Их правительства всегда действуют по однообразной и достаточно примитивной схеме. Основным недостатком этой игры, по моему мнению, можно назвать примитивную модель развития науки, что для потомка Civilization, коим является Imperialism, по меньшей мере странно. Однако, несмотря на минусы, которые присутствуют в любой игре, Imperialism представляет собой добротную историческую пошаговую стратегию (хотя в основной части используются вымышленные названия стран, три дополнительные сценария исторически достоверны). Дерзайте! Станьте мудрым вождем нации, вызывающим любовь у граждан, уважение у противников и страх у «банановых» республик!

Ваша задача – получить подавляющее большинство голосов на совете глав государств, а за красивые глаза вам никто свой голос не отдаст

КРЫЛЬЯ, НОГИ И ХВОСТЫ

Поначалу вам придется непросто. Каждый министр будет тянуть вас в свою сторону, уверяя, что вверенная ему часть жизнедеятельности государства наиболее важна. Постарайтесь держаться золотой середины, ибо это самый верный путь к победе. Итак, ваша задача – получить подавляющее большинство голосов на совете глав государств, поэтому с самого начала игры не замыкайтесь в границах своей страны. Помните, что существует дипломатия.

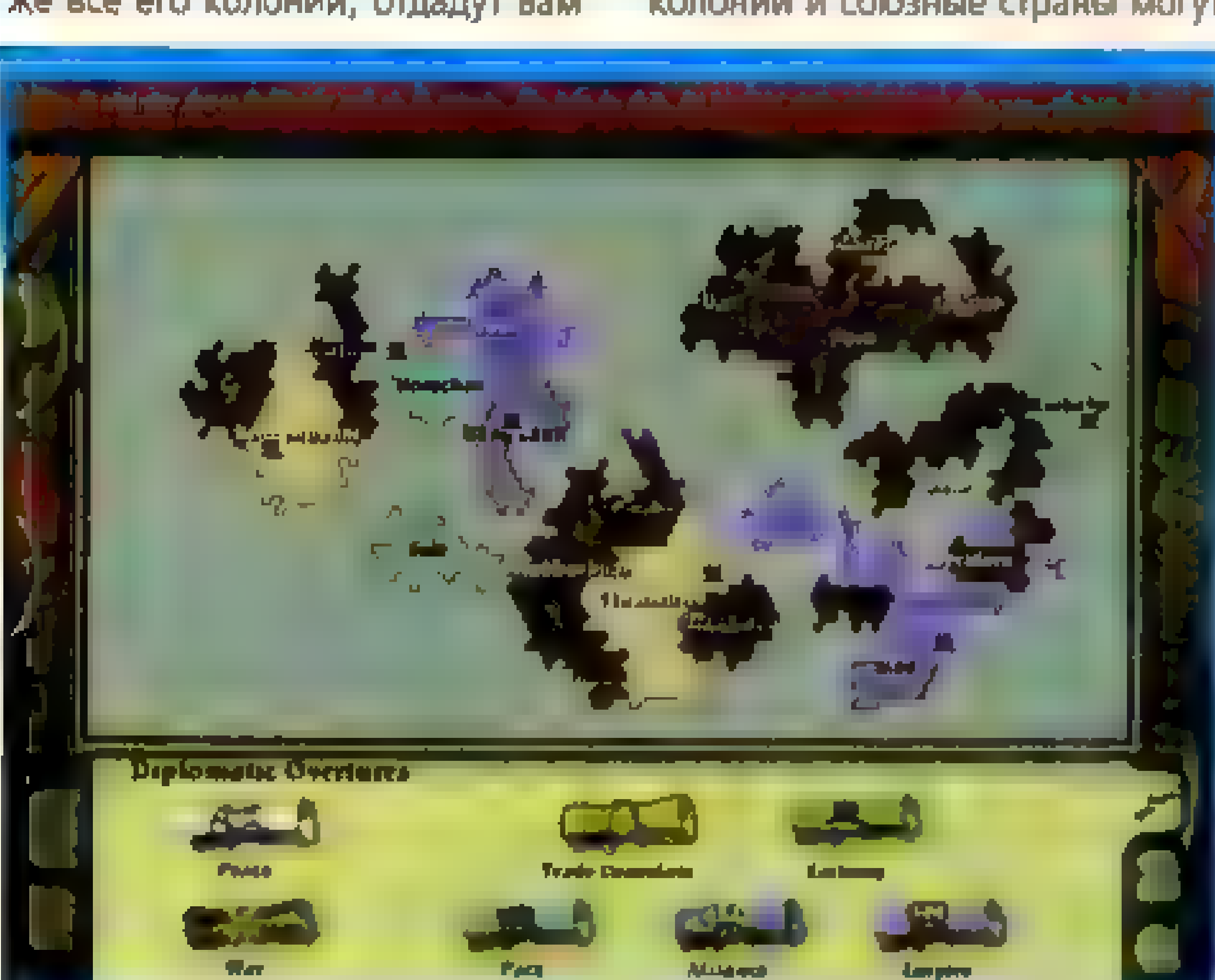
ДИПЛОМАТИЯ

За красивые глаза вам никто свой голос не отдаст. Постарайтесь сразу завоевать доверие второстепенных стран (minor nations) путем проведения грамотной внешней экономической политики. Для начала выберите несколько стран третьего мира и откройте в них торговые консульства (trade consulates). Чтобы сделать ваше государство наиболее выгодным партнером, вы можете субсидировать торговлю с самыми перспективными нациями, предварительно основав в них посольства. Товары придется продавать дешевле, а покупать, соответственно, дороже. Чем интенсивнее ведется торговля, тем быстрее устанавливаются хорошие взаимоотношения и тем вернее вы получите дополнительные 5–6 голосов. Необходимо заключить пакт о ненападении (non-aggressive pact) со всеми без исключения развивающимися нациями, как только вы построите достаточное количество посольств.

Дальше – больше. Государства, с которым у вас наилучшие отношения, могут согласиться войти в состав вашей империи на правах колоний. Чтобы подтолкнуть местное правительство к такому решению, можно воспользоваться системой денежных поощрений (грантов), выдавая их потенциальному союзнику. Если колония находится на другом континенте, то у вас появится возможность использовать дружественную территорию как военную базу и нападать с суши, не мучаясь с высадкой десанта. Выгоднее иметь по одной колонии на каждом континенте и тем самым получить возможность быстро нанести в случае необходимости ответный удар противнику, где бы он ни находился. Это два основных критерия выбора потенциальных колоний, но существует еще и третий – полезные ископаемые и другие природные ресурсы. Страна, обладающая большим количеством последних, станет вашей надежной опорой. Это совершенно очевидно, так что не

стесняйтесь исследовать чужую территорию, засылая на нее своих геологоразведчиков (prospectors).

С великими державами (great powers) развивать отношения несколько сложнее. Прежде всего необходимо выбрать одно-два лидирующих государства и заключить с ними союз (alliance). Вероятнее всего одно из них, а так же все его колонии, отдадут вам



свои голоса на выборах. Не стоит выбирать в союзники соседей, так как их правители могут не совладать со своими имперскими амбициями (они спят и видят, как на вашей территории уже строятся их шахты), и безумная любовь может за один день превратиться в страшную ненависть. Хорошие отношения с великими державами можно поддерживать опять же с помощью торговли. Промышленность этих стран высоко развита, и они, в отличие от слабых наций, торгуют не только сырьем. В случае необходимости у вас будет возможность купить все, вплоть до оружия. Но постарайтесь не ориентироваться на великие державы, как на постоянных поставщиков: при первом же изменении конъюнктуры рынка изменится и их отношение к вам. Торговля – это, конечно, замечательно, но чтобы что-то продать, надо что-то произвести, поэтому развивайте промышленность.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Контроль над производственной деятельностью осуществляется в столице вашего государства. Хотя в игре почему-то присутствует только промышленность группы Б (производство предметов потребления), ресурсы для нее тоже нужны. Самый простой способ доставать необходимое сырье – покупать его у стран третьего мира. Стоит оно дешево и легко окупается за счет продажи товаров, произведенных из него, к тому же это может привлечь к вам новых партнеров. Вариант этот плох тем, что вы оказываетесь в зависимости от других государств, и в случае бойкота ваши колонии и союзные страны могут просто-напросто не покрыть дефицит сырья. Поэтому стоит в данном случае пожертвовать торговлей в пользу автономии и рассмотреть следующие два варианта:

– экстенсивный путь, который заключается в том, что вы, освоив свою территорию, исследуете территорию соседей и затем, присвоив ее тем или иным способом, осваиваете, расширяя зону добычи сырья;

– интенсивный путь, который заключается в том, что вы покупаете технологии, дающие возможность усовершенствовать предприятия по выработке сырья, и тем самым увеличиваете его количество, не расширяя зону добычи.

Я думаю, что имеет смысл использовать оба варианта для снабжения индустрии необходимыми ресурсами. Необходимо



использовать все без исключения природные богатства вашей страны. Сразу же стройте максимально возможное количество ферм, шахт, лесопилок и т. п., предварительно обучив соответствующих специалистов (фермеров, шахтеров, лесорубов). Вскоре вам предложат купить новые технологии, позволяющие совершенствовать промышленные предприятия, и тогда снова понадобятся вышеупомянутые специалисты (почему же нельзя было, как всегда, все поручить инженерам?). Для экстенсивного пути развития необходимы большие затраты на организацию транспортировки сырья и на умиротворение его бывших владельцев, а интенсивный путь, к сожалению, не позволяет модернизировать предприятия добычи до бесконечности.

Промышленность надо организовывать по принципу «все для фронта, все для победы». Все необходимое для дальнейшего развития и для поддержания страны на плаву пускайте в оборот (сталь и доски) или храните на складах (оружие, лошади), и только потом излишки можно выкинуть на рынок. С усовершенствованием заводов и мануфактур не следует спешить, не убедившись, что вы в состоянии использовать новые мощности на 100 %. Повышайте сначала потенциал предприятия-производителя, а затем предприятия-потребителя, в противном случае вам или придется увеличивать объем закупок, чтобы полностью задействовать модернизированный завод, или добавленные производственные ресурсы будут простаивать, ожидая увеличения поставок сырья. Городские перерабатывающие предприятия (фактории, заводы и мануфактуры), в отличие от своих добывающих братьев, ни в каких специалистах не нуждаются, для самосовершенствования им нужны только сталь и доски. На продажу выгоднее изготовлять продукты потребления (одежду, оружие, мебель, инструменты), так как вы получаете больше прибыли, нежели от продажи сырья, и создаете новые рабочие места. Но чтобы снабжать промышленный комплекс всем необходимым, вам нужна хорошо развитая инфраструктура.

ИНФРАСТРУКТУРА

Сырье мало добыть, его еще надо транспортировать. Сразу обзаведитесь необходимым коли-

Лучше поздно, чем никогда. Хотя Imperialism и вышел полгода назад, он все равно заслуживает самого пристального внимания. Сейчас, когда на рынке, как кролики, плодятся real time strategies, каждая игра из вымирающего жанра turn base strategy ценится фанатами на вес золота.

чеством инженеров (2–3 для начала), чтобы создать оптимальную сеть железных дорог и морских портов. Железнодорожные станции необходимо располагать в местах наибольшего скопления полезных ископаемых (в первую очередь – угля и железной руды), вблизи ферм, лесных угодий, и т. п. Постарайтесь, чтобы области «влияния» станции не перекрывались. Порт, хотя и стоит на тысячу денежных единиц больше, остается рентабельным вследствие того, что не нуждается в соединении с железнодорожной сетью и предоставляет к транспортировке дополнительные пищевые ресурсы (рыбу). На создание порта уходит на треть больше времени, нежели на создание





вокзала, но отсутствие необходимости тянуть к нему новую ветку экономит время, так что имеет смысл возводить морские порты в местах, удаленных от основной сети коммуникации.

Параллельно с организацией доступа к сырью необходимо увеличивать максимальный объем грузов, которым может оперировать ваша инфраструктура. Если вы видите, что скоро количество поставляемого провинциями груза превысит общую грузоподъемность, то надо немедленно начать производство необходимых транспортных средств (это осуществляется в столице, в здании вокзала) и не жалеть при этом ни ресурсов, ни рабочей силы. Также для повышения объемов торговли и увеличения рынка сбыта вашей продукции нужно периодически пополнять торговый флот новыми кораблями. Это имеет смысл делать по мере роста спроса и предложения, а также во время военных действий, дабы создать запас прочности (никто не застрахован от пиратских рейдов). Если вы купили земли на территории других государств (возможно только после появления агента (developer)) и построили на них свои предприятия, то они (предприятия) не нуждаются в связи ни с основной, ни с местной транспортировочной сетью. Доходы от них будут к вам поступать в начале каждого хода через бывшего владельца этих земель. Теперь поговорим о защите вашей империи и ее союзников. Для этого вам нужны армия и ВМФ.

АРМИЯ И ВМФ

Создание сухопутных войск требует наличия хорошо обученных граждан, поэтому не скупитесь на деньги и бумагу и по мере возможности обучайте ваших рабочих. Не обязательно набирать войска сразу, как только появляются необходимые для этого ресурсы. Если вы не ведете военных действий, то армия будет простаивать, а расходы на ее содержание (причем немалые) будут душить вашу экономику. Лучше набрать минимальное войско, способное обороняться, а оружие, лошадей и призывников запасти на черный день. Очевидно, что для обороны и нападения нужны различные рода войск. Тяжелая артиллерия и малоподвижные стрелки неэффективны в атаке, зато незаменимы в обороне. Мобильная артиллерия же и гренадеры будут создавать основу ваших наступательных действий, а кавалерия всегда будет на острие атаки. Если своевременно модернизировать военные подразделения и давать солдатам восстановить свои силы после сражений, то после нескольких побед армия будет состоять сплошь из ветеранов, которые благодаря своей стойкости и умению воевать выиграют вам немало битв. После того как ваше войско достигнет определенной силы, у вас появится генерал, который, в зависимости от своей опытности, может воодушевить солдат так, что они будут драться как львы.

Сильный военно-морской флот – ваш путь к мировому господству. Необходимо иметь несколько мощных боевых эскадр, желательно под командованием адмирала, чтобы прикрывать ими основной порт вашего государства и ключевые порты колоний. Если вражеские корабли заблокируют вашей столице выход к морю, то торговля сразу же умрет. Товар в большинстве случаев будет перехвачен вражескими судами, и вы потеряете часть торгового флота. При блокаде портов ваших колоний и захваченных территорий на других континентах вы теряете с ними транспортную связь и перестаете получать изрядное количество грузов. Блокаду столицы необходимо прорывать немедленно, в противном случае враг стянет новые силы и предпримет высадку десанта. С могучим флотом у вас есть возможность отплатить ему той же монетой. Если перекрыть доступ сырья и каналы сбыта продукции, то ослабленное государство должно (в идеале) рано или поздно сдаться. Только с помощью сильного, хорошо оснащенного эскорта можно осуществить высадку десанта на вражескую территорию без большого риска для войск.

Так как противники, даже находясь в безвыходной ситуации, почему-то упорно отказываются капитулировать, то в их отношении приходится действовать по принципу «если враг не сдается – его уничтожают». Уничтожайте провинцию за провинцией и действуйте так, пока не доберетесь до столицы агрессора. Передислокацией войск, планированием вылазок и контрнаступлений занимаетесь вы сами, а вот проведение самих битв можно поручить компьютеру. В самый разгар войны, когда ум занят продумыванием очередного плана под названием «последний удар – 8», решение бесконечных мелких тактических задач начинает утомлять. Игровой процесс и без них занимает много времени (где-то около 50 часов), а если не дове-

рять проведение сражений компьютеру, то игра грозит затянуться на недели, но так как AI тактических битв очень слаб, то ключевые сражения необходимо брать на себя, ибо компьютер может проиграть даже примитивную схватку.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вести их вам рано или поздно придется, так как победить мирным путем очень сложно. С организацией перемещений и нападений с суши все предельно просто. Вся земля делится на провинции (или на области, кому как угодно). В этой игре, как и во многих классических пошаговых стратегиях (**Defenders of the Crown, Steel Empire**), действует принцип: одна провинция – одна армия, то есть войско защищает всю область целиком. Перемещения из одной провинции в другую по собственной или дружественной территории осуществляются простым способом выбора войск и направления. Что характерно, расстояние при этом вовсе не важно, место назначения может находиться даже на другом континенте. А вот атаковать с суши можно только территорию, граничащую с вашей, причем нападать нужно только с ближайших областей, предварительно стянув туда необходимые силы.

Теперь поговорим об атаке с моря и высадке десанта. Начиная играть, я по инерции, как во всех играх такого плана, пытался погрузить войско на корабль. В **Imperialism**'е механизм высадки десанта выполнен довольно оригинально. Вы выбираете вражескую провинцию для атаки, затем направляете в омывающее ее море эскадру. Как только (если) ваш флот достигнет территориальных вод противника, намечаете участок побережья для высадки, и только после этого посылаете войска в бои. У армии на выполнение приказа уйдет один ход, так что, если за этот ход весь ваш флот, поддерживающий высадку, уничтожат, то и все войско погибнет.

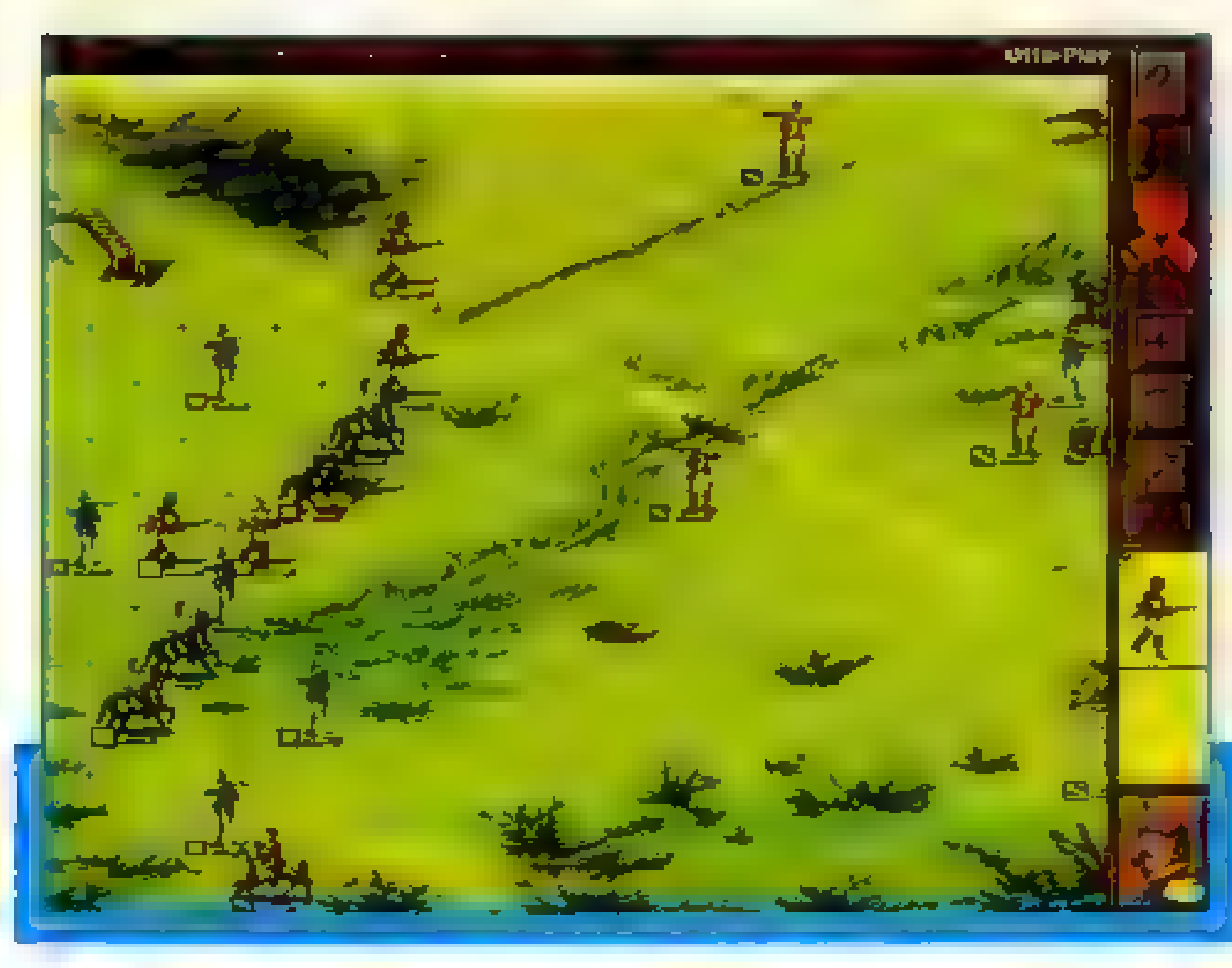
Морские сражения реализованы приблизительно так же, как и бои на суше. Водное пространство разделено на так называемые «моря» идеально прямыми линиями, и в пределах одного такого моря эскадры враждующих стран, как правило, не уживаются. Разница лишь в том, что проведение морских сражений компьютер берет на себя и сообщает вам результат, зачастую неутешительный. Так что не удастся вам, вообразив себя Питером Бладом, потопить одним ветхим фрегатом армаду противника, поиграйте лучше в Суворова (или Кутузова), благо игра позволяет.

БЫСТРЫЙ СПОСОБ ПОБЕДИТЬ

К сожалению, этот способ действует только на первых двух уровнях сложности игры. Суть его заключается в том, чтобы взять резкий старт и до первого совета глав государств завоевать симпатии большинства стран. Среди компьютерных противников на начальной стадии игры безусловного лидера, как правило, не появляется, поэтому ваш соперник будет лишь немного сильнее своих конкурентов и, следовательно, их голосов не получит, впрочем, как и вы. Про армию и военно-морские силы стоит вообще забыть, а активно усиливать торговый флот. В три первых хода откройте торговые консульства во всех странах третьего мира, назначьте для каждой страны субсидию в 25–50 %. Посмотрите, кто из оппонентов будет наиболее активно действовать на мировом рынке. Это и есть ваш наиболее вероятный противник. Не стоит с ним бороться из-за двух-трех стран, которых он выберет в торговые партнеры, а необходимо во всех остальных сразу основать посольства и с каждой подписать пакт о ненапа-



дении. После этого вам останется лишь увеличивать товарооборот, причем не надо покупать все необходимое сырье у первой предложившей его страны. Уделяйте свое внимание всем вероятным сторонникам в равной степени. Если у вас остались лишние деньги, то можно назначить несколько мелких грантов и произвести дополнительные закупки товаров, даже если они не рекомендованы советником по торговле. Основная сложность этого варианта заключается в том, что вам волей-неволей приходится развивать промышленность до мирового уровня, в противном случае ваше кандидатское место может занять другая великая держава, и ваша борьба за голоса окажется бессмысленной.





WARHAMMER:

РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	апрель 1998 г
ЖАНР	wargame
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 120
Оперативная память	16Мб
Свободного места на диске	32Мб
Видеокарта	PCI 2Мб

PC CD ROM PlayStation



Среди большого числа появившихся за последнее время стратегий в реальном времени Warhammer: Dark Omen выделяется своей оригинальностью – это только сражения, и ничего более. Вам не нужно заниматься строительством базы, проведением исследований, транспортировкой войск, добычей ресурсов, установлением зон контроля и многими прочими обычными атрибутами RTS. «Темное Предзнаменование» в общих чертах проявляет преемственность по отношению к первой части Warhammer: Shadow of the Horned Rat («Тень Рогатой Крысы»), но в то же время разработчики внесли значительное количество изменений. Превосходная графика (поддерживается 3D-акселерация) полностью соответствует современным стандартам. Устранены некоторые баги, например, ваши подразделения больше не несут потери при преследовании убегающих врагов. Как это ни странно, но игра стала проще: упрощено управление, увеличен размер основного игрового экрана – теперь окно обзора занимает экран практически полностью, а не на 1/3, как в «Тени Рогатой Крысы» – и сделано приличное количество других изменений... Вывод: на сей раз мы имеем дело с настоящим хитом.

...на сей раз мы имеем дело с настоящим хитом







ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER – СТАРОЕ И НОВОЕ

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

После полного истребления гигантских крыс – скэйвенов – и некоторого снижения поголовья орков и гоблинов мир и процветание воцарились в дружественных королевствах людей, гномов и эльфов... Но подъемы чередуются со спадами, а светлые периоды истории – с темными. И вот тучи вновь сгустились над миром – мертвые устали от своих могил и решили вернуться в мир живых и установить свое господство. А когда приходит время в очередной раз спасать мир, то, как вы, наверное, уже догадались, нужен профессионал – герой, который практически только этим и занимается! Есть такой человек, и вы его знаете! Это Морган Бернхарт – капитан армии наемников «Grudgebringers», Гроза Орков, Истребитель Гоблинов, Опустошитель Винных Погребов и т. п.

ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО МИРА

Итак, помимо разработки нового графического engine и улучшения управления был переработан AI. Невыполнимые миссии больше не встречаются, а выполнимые значительно облегчены: старина «Железные Мозги» сменил тактику, чем и упростил вашу задачу. Если в первой части вы не знали, что делать с численно превосходящим врагом, который в случае малейшей вашей ошибки в расстановке сил или маневрировании просто прокатывался по вашей армии, давя численным превосходством, то в **Dark Omen** врагов стало больше, но побеждать легче. Чем же объясняется подобный парадокс? Просто они теперь нападают не все сразу! И ваша задача – разбить врагов, разделив их на части и лишив их таким образом преимуществ численного превосходства (раньше достигавшаяся путем стратегически продуманной расстановки войск и хитроумного маневрирования) – теперь упрощена до более банального «разбить врагов» (на части они уже поделены). Такая тактика, например, дает вам возможность в финальной миссии уничтожить армию врага, которая более чем в три раза сильнее вашей.

Также появились новые враги, подразделения, герои, магические предметы.

МЕХАНИКА БОЯ И ПАРАМЕТРЫ ОТРЯДОВ

Механика боя досталась в наследство от первой части игры практически неизменной, но по неясной причине подробную характеристику отрядов сделали недоступной. Каждое подразделение имеет ряд параметров.

1) Общий уровень опытности отряда. Влияет на стойкость ваших воинов. Также с повышением уровня увеличивается боевое мастерство, или сила, или количество переносимых ранений. Уровень опытности показан в виде черепов.

- рекруты: слабые и необученные части,
- регулярные войска,
- опытные отряды: с ними уже стоит считаться,
- ветераны – это крутые парни.

2) Количество переносимых ранений (хитпойнты) увеличивается только при достижении очень высокого уровня. Подавляющее большинство воинов в игре имеют один хитпойнт и, соответственно, умирают от одного ранения. Исключение составляют лидеры некоторых отрядов (поэтому они умирают последними), элитные вражеские части (типа мумий) и персонажи, выступающие соло (колдуны, монстры).

3) Боевое мастерство. Влияет на вероятность нанесения удара (если удар нанесен – следует тест на силу/выносливость). У начинающих составляет 30–50 %. Повышается с опытом.

Алексей Стеблев

DARK OMEN

4) Выносливость. Если удар недостаточно силен для данного индивидуума, то он не сможет ранить. У ваших обычных солдат выносливость равна трем. Пример: у вашего пехотинца выносливость равна трем, враг наносит удар с силой в четыре единицы, значит, шанс вашего пехотинца пережить удар равен трем из семи. Если результат оказался не в пользу вашего пехотинца, то следует тест на рейтинг брони.

5) Сила. Влияет на вероятность нанесения ранения (в тесте сила/выносливость). У стандартного вашего солдата сила равна трем. Может увеличиваться с опытом.

6) Armour Rating – рейтинг брони. Показан в виде щитов. У большинства отрядов броню можно улучшить, но это дорого стоит и сильно повышает стоимость приобретения пополнений. Рейтинг брони – это вероятность того, что удар не пробьет броню (финальный тест). Варьируется от 0 до 5 (0–50 %), конные подразделения дополнительно к имеющейся броне обладают бонусом: + 1 Armour Rating.

Итог: если удар успешно прошел все три теста (боевое мастерство, сила/выносливость, рейтинг брони), то ранение считается нанесенным.

7) Количество атак за раунд боя (30 секунд). У большинства – одна атака.

8) Инициатива. Воины с более высокой, чем у врага, инициативой, в бою бьют первыми.



9) Скорость передвижения. Чем быстрее отряд передвигается, тем больше у него шансов атаковать первым или оказаться в нужное время там, где он необходим. Некоторые отряды не замедляются при перемещении по труднопроходимой поверхности (все эльфы, Skeleton Horsemen, Black Grail Knights, Wraiths).

10) Стойкость и страх. Если отряд несет большие потери, а также атакован количественно или качественно превосходящим противником, врагами или заклинаниями, внушающими страх, то он может быть сломлен в бою и ввергнут в беспорядочное отступление. Чем круче враги, тем больше страха они внушают, и чем смелее и опытнее ваш отряд, тем меньше он боится.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

Страх. Эмоции воинов в **Dark Omen** играют не меньшую роль, чем в **Shadow of Horned Rat**. Самая главная из них – страх. Даже самый сильный отряд (если он не обладает иммунитетом к страху) может не выдержать психической атаки, сломаться и побежать. Представьте: вы стоите (или движетесь) во главе отряда, и вдруг с неба падает дико хохочущий гигантский огненный череп и убивает половину ваших людей, потом на вас налетает эскадрон скелетов на реанимированных лошадях... вам еще мало? А как насчет десятка мумий? Или, допустим, вы встретили отряд Wraiths, завязалась схватка, ваших людей все меньше и меньше, а враги все целы...

Подавляющее большинство живых мертвецов, а также монстров внушают страх сами по себе. Сражающийся с ними отряд проходит тест на стоикость каждый раунд боя и может побежать, даже если не потерял еще ни одного солдата. Если отряд сломлен, но не понес критических потерь и ему удалось убежать от врага, то через некоторое время он снова будет готов вступить в бой. При критических потерях (близких к полному уничтожению) отряд отступает с поля битвы. Над знаменем такого отряда появляется белый флаг.

Расовая ненависть. Если отряд встречает заклятых врагов, ненависть к которым, можно сказать, генетически заложена в воинах из-за многовековой вражды, то они будут сражаться с наибольшим ожесточением, их ненависть будет подавлять страх и прибавлять сил.

Гномы ненавидят орков и гоблинов.

Гоблины ненавидят гномов и боятся эльфов.

Ночные гоблины-фанатики (пока были встречены только в режиме Multiplayer) имеют иммунитет ко всем психологическим эффектам и не могут быть вовлечены в рукопашную схватку.

ВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЙ

УПРАВЛЕНИЕ

Обзор поля боя осуществляется с помощью плавающей в пространстве и свободно поворачивающейся камеры (управляется посредством стрелок), что довольно удобно, т. к. вы можете рассматривать поле боя под нужным вам углом. Также у вас есть возможность регулировать степень увеличения. Скроллинг достигается перемещением мыши в направлении желательного смещения экрана при нажатой кнопке.

РАССТАНОВКА ВОЙСК ПЕРЕД БОЕМ

Располагать отряды (с вашей стороны может участвовать в сражении не более десятка отрядов) вы можете только в зоне, ограниченной белыми флажками. Расстановка войск осуществляется следующим образом: сначала следует достать отряд из «кармана» в левом нижнем углу экрана, потом установить его на нужное место (если вы передумали, то можете перетащить его мышью на другое место или обратно в «карман»).

Поворачивать отряд можно, зажав клавишу **Shift + левая кнопка мыши** в нужном направлении. Зажав клавишу **Ctrl**, можно задать отряду сложный маршрут движения (через несколько точек). Также вы можете сразу указать цели стрелкам.

Управление отрядами производится посредством шести кнопок в правом нижнем углу экрана.

труба – дать команду **Charge**
стрела – выбрать объект для дистанционной атаки,
сломанный меч – приказать отступать,











Старайтесь, чтобы ваши воины атаковали первыми. Во-первых, это психическая атака на врага, во-вторых, бонус в силе в первом раунде?

рука – увеличить силу и стойкость данного отряда. Вы сможете временно (на один раунд) повысить характеристики отряда, находящегося в рукопашной схватке, если сделаете серию быстрых щелчков этой кнопкой. О ваших успехах судите по индикатору героев (слева от индикатора маны);

солнце – открыть панель магических предметов и заклинаний;

ладонь – остановиться и прекратить выполнение всех ранее отданных приказов (например, стрельбу).

Для перемещения отряда или рукопашной атаки просто щелкните левой кнопкой мыши на нужном месте или объекте.

На панели управления также размещены индикаторы численности, состояния (варианты: виден противнику, скрыт от противника, в рукопашной схватке, отступает) и класса опытности данного отряда. Вы можете выкинуть имеющийся у вас магический предмет, зажав клавишу **Alt** и щелкнув на нем левой кнопкой мыши.

ОСОБЕННОСТИ ОТРЯДОВ

Стрелки и артиллерия

Радиус атаки стрелков и военных машин увеличится, если расположить их на высоте и, соответственно, уменьшится, если устроить в низине.

Траектория стрельбы бывает низкая (арбалетчики, пушка) и высокая (лучники, мортира). При стрельбе по низкой траектории необходимо видеть цель и не иметь препятствий на линии огня (домов, деревьев и т. п.). Также стреляющие по низкой траектории подразделения имеют тенденцию попадать по своим, находящимся на линии огня и в непосредственной близости от стрелка или от цели. При стрельбе по высокой траектории необходимо лишь то, чтобы цель находилась в радиусе поражения, т. е. можно стрелять, не видя цели (когда курсор в виде стрелы с глазом) и через препятствия. Если курсор принял вид стрелы с пунктирным кругом, значит, цель находится вне радиуса обстрела, но вы можете все равно отдать приказ, просто стрелять начнут, когда цель войдет в зону поражения.

Тактическое назначение подразделений

Стрелки и военные машины нужны, чтобы прореживать ряды наступающих врагов, убивать крутых противников, с которыми в рукопашную лучше не лезть (типа Dread King, Vampire, Black Grail Knights, Necromancer), проводить бомбардировку (только пушками) мест, где могут находиться враги, и неактивных врагов. Стрелков и артиллерию лучше располагать в центре армии (иногда в тылу) с целью минимизировать возможность попадания их в рукопашную схватку.

Пехота поможет встретить подошедших врагов и продержаться, пока не подойдет кавалерия; или убить их... если получится. Пехоту надо ставить с таким расчетом, чтобы она могла прикрыть слабые в рукопашном бою стрелковые подразделения и пушки, т. е. с флангов (ближе к середине).

Кавалерия – это ваш козырь. Встретьте врага пехотой и потом атакуйте кавалерией (желательно с тыла или с фланга). Так у вас будет больше шансов сломать врага, и кавалерия не понесет больших потерь (противник уже сосредоточится на дешевой пехоте). Одно из главных достоинств кавалерии – скорость. Поэтому ее следует использовать для перехвата вражеских колесниц и крутых врагов (типа Wraiths), которые могут сломать вашу пехоту, даже не вступив в бой (с первой атаки). Также кавалерией можно уничтожать военные машины (снабдив артефактом Shield of Ptolos). Кавалерию в большинстве случаев следует располагать с флангов, уже после пехоты.

Монстры (Mercenary Ogres). Огры довольно быстро бегают, так что их можно использовать как кавалерию. Но не следует посылать их один на один против многочисленных отрядов – без подкреплений не выдержат. Также огров следует использовать в качестве «засланных казачков»: когда вы справитесь с первой волной врагов, перегруппируйтесь и посылайте огров на разведку (дайте им Shield of Ptolos, если у врагов есть военные машины). Как только заметите вторую волну, рванувшуюся за вами, сразу бегите назад и присоединяйтесь к комитету по встрече. И так с каждой волной... главное, не следует разделять свои силы и бездумно рваться вперед.

Войска имеет смысл расставлять таким образом, чтобы отряды не блокировали движение друг другу.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Следите, куда стреляют ваши стрелки и военные машины, и если к их цели приблизился дружественный отряд, то перенесите огонь на другую цель или уберите отряд из зоны обстрела.

Старайтесь, чтобы ваши воины атаковали (Charge) первыми. Во-первых, это психическая атака на врага, во-вторых, бонус в силе в первом раунде.

Вражеских магов убивайте в первую очередь.

Если вражеский отряд что-либо несет (например, артефакт), то вы должны перебить их до последнего, чтобы получить данный предмет.

Не распыляйте свои войска, старайтесь атаковать вражеский отряд двумя своими и не допускать обратных ситуаций.

Магический предмет может быть спрятан в различных постройках. Чтобы извлечь его, вам необходимо поджечь строение заклинаниями Fireball (до десяти штук) или огнем из пушек.

Вражеский маг, вероятно, будет атаковать заклинаниями ближайший к нему ваш отряд. Заранее защитите этот отряд заклинаниями Dispel Magic.

Не посылайте слишком много своих воинов на один отряд противника, т. к. часть из них просто не протолкнется к врагу и будет тупо стоять рядом. Оптимальное соотношение – 2:1 или 3:1 в зависимости от размера отрядов.





Чтобы перехватить колесницу, поставьте на видном месте любой отряд (приманку), а рядом сбоку – спрятанный от посторонних взглядов отряд-перехватчик, кавалерию или огров (кавалерия предпочтительней из-за более высокой скорости). Не давайте им медлить с атакой, и, при необходимости, самолично отдайте команду Charge. Если вы не поставите отряды подобным образом, то ваш перехватчик может быть просто атакован не уступающей ему в скорости колесницей, и тогда охотник превратится в жертву...

УПРАВЛЕНИЕ АРМИЕЙ МЕЖДУ МИССИЯМИ

ФИНАНСОВЫЕ АСПЕКТЫ

В отличие от **Warhammer: Shadow of the Horned Rat**, здесь вам не надо выплачивать содержание отрядам. Также у вас больше нет необходимости обходиться минимальными силами (в целях экономии), так что смело выставляйте на поле любые войска. Количество полученных за миссию денег зависит исключительно от количества убитых врагов. Потратить потом и кровью заработанные золотые монеты можно только на покупку брони и пополнение ваших отрядов. Вы не можете набрать в отряд людей больше, чем там было изначально. У вас нет лимита по набору подкреплений: если денег хватит – можете восстановить хоть всю армию (за исключением полностью истребленных отрядов). В целях экономии денежных средств рекомендуется не восстанавливать временно примкнувшие к армии отряды.

ПОКУПКА БРОНИ

Покупка лучшей брони неоправданно повышает стоимость подкреплений. Но даже максимальная броня не делает ваш отряд неуязвимым: солдат будет сложнее убить в рукопашном бою и при обстреле из луков, а увеличения защиты от пушек и большинства заклинаний новая броня не обеспечит. Рекомендуется сразу купить броню только для Grudgebringer Cavalry и Imperial Greatswords. Также перед последним сражением следует купить максимальную броню тем отрядам, которые вы собираетесь выставить на поле боя.

На случай сильных финансовых затруднений есть возможность продать магические предметы и ранее купленную броню (со значительной уценкой).

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ВАШИХ ОТРЯДОВ

Кавалерия

Grudgebringer Cavalry 16 (3) – ваше лучшее подразделение, смелые и опытные воины, искусные наездники. Личная гвардия Моргана Бернхарта – Grugebringer Cavalry – представляет собой хребет вашей армии. Мало кто из врагов может достойно противостоять вашим кавалеристам в равной схватке, особенно когда они наберутся опыта...

Ragnar's Wolves 12 (3) – опытные воины, стойкость выше средней, хорошо бронированы. Лидер отряда Эрик Рагнар – хороший друг Моргана Бернхарта.

Carlsson's Cavalry 14 (3) – личный отряд нашего старого знакомого Свенна Карлссона; слабее, чем Grudgebringer Cavalry, но все равно дерутся прилично (особенно для начального этапа игры). Присоединится к вам только на время действий в Border Princes.

Пехота

Grudgebringer Infantry 20 (2) – пушечное мясо; довольно трусливы, но если немного потренировать их и снабдить артефактом Banner of Defiance, то получится неплохой отряд.

Dwarf Warriors 19 (2) – умелые, стойкие воины-гномы; отличаются повышенной (по сравнению с людьми) выносливостью, но более медлительны.

Imperial Greatswords 15 (2) – эти пехотинцы вооружены двуручными мечами, что дает им бонус в силе + 2; обладают слабой броней, стойкость средняя.

Flaggelants 9 (2) – отряд фанатиков: хорошо дерутся, практически никогда не отступают, не носят брони, вооружены кистенями (бонус в силе + 2, но только в первом раунде). Flaggelants выполняют по две атаки за раунд.

Outlaw Infantry 24 (2) – обычные, ничем не примечательные пехотинцы, примкнут к вашей армии только на одно сражение.

Countess'guard 10 (2) – алебардщики из охраны графини.

Elf Glade Guards 18 (2) – эльфийская пехота, быстрые и умелые воины, носят мало брони.



Стрелки

Grudgebringer Crossbows 16 (2) – арбалетчики; слабы в рукопашной схватке и не отличаются смелостью. Только первый ряд арбалетчиков может стрелять. Перезаряжаются довольно медленно.

Wood Elf Archers 19 (2) – эльфийские лучники: потрясающая скорость стрельбы, высокая точность и убойная сила выстрелов. Один из лучших ваших отрядов, присоединится к вам в лесу Лорен.

Helmgart Bowmen 20 (2) – хелмгартские лучники: неопытные, но стреляют неплохо.

Outlaw Pistoliers 9 (3) – конные стрелки из пистолетов. Радиус стрельбы у них небольшой, но убойная сила высокая. Присоединятся к вашей армии почти в самом конце игры. Outlaw Pistoliers могут пригодиться в последней миссии.

Военные машины

Grudgebringer Cannon 4 (4) – пушка: неплохая убойная сила, большая дальность стрельбы, невысокая точность попадания.

Mortar 4 (4) – мортира: превосходная убойная сила, средняя дальность стрельбы.

Steam Tank 1 (4) – паровой танк: чрезвычайно медлителен, очень тяжело бронирован, небольшой (по сравнению с пушкой) радиус стрельбы, не может быть атакован в рукопашном бою.

Монстры

Mercenary Ogres 3 (3) – огры: внушают страх, малочисленны, но с высокими боевыми характеристиками, стойкость выше средней. Огры проводят две атаки за раунд боя.

Treeman 1 (4) – дух леса, по сути представляет собой живое дерево. Очень крут, но выступает соло.

Treeman выполняет четыре атаки за раунд. Присоединится к вам всего на одну миссию, так что можно его особо не беречь.

Все ваши отряды, в отличие от вражеских, присутствуют в единственном экземпляре и в случае полной потери не восстанавливаются.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНЫХ ВРАЖЕСКИХ ОТРЯДОВ

Пехота

Night Goblins – слабые и трусливые гоблины.

Orc Boyz – пехота орков, ничего особенного.

Orc Big Uns – отборная пехота орков, сильные воины, стойкость выше средней.

Zombies – зомби: слабые, трусливые; самоуничтожаются, если сломлены в бою. Некромансеры могут вызывать отряды зомби заклинаниями.

Ghouls – сильные, но трусливые. Ghouls проводят две атаки за раунд боя.

Wights – элитная пехота воскресших мертвецов. Древние лорды и великие воины, призванные силами черной магии сражаться на стороне Зла

Wights – элитная пехота воскресших мертвецов. Древние лорды и великие воины, призванные силами черной магии сражаться на стороне Зла.

Wraiths – воскрешенные древние чернокнижники; могут быть ранены только магическим оружием или заклинаниями; малочисленные, но сильные.

Mummies – мумии: имеют огромное количество хитпойнтов и очень хорошо дерутся (две атаки плюс высокое мастерство); терпят повышенный урон от огня (из-за горючих химикатов, использовавшихся при бальзамировании).

Skeleton Warriors – скелеты: неплохо дерутся, не могут быть сломлены в бою.

Кавалерия

Orc Boar Boyz – кавалеристы орков, сильные бойцы и искусные наездники.

Skeleton Horsemen – реанимированные скелеты на реанимированных лошадях, хорошо дерутся, не могут быть сломлены в бою.

Стрелки

Night Goblin Archers – то же, что и Night Goblin, но умеют стрелять из лука.

Orc Arrer Boyz – то же, что и Orc Boyz, но умеют стрелять из лука.

Skeleton Archers – аналог Skeleton Warriors, умеют стрелять из лука.

Военные машины

Orc Rock Lobber – аналог мортиры, но бьет дальше.

Orc Bolt Thrower – баллиста: стреляет недалеко, убойная сила средняя.

Screaming Skull Catapult – аналог мортиры, стреляет огромными горящими черепами, летящими с дикими воплями, от которых кровь стынет в жилах у ваших воинов.

Монстры

Undead Chariot – колесница: при удачном наезде может уничтожить весь ваш отряд сразу; не может быть сломлена в бою.

Troll – тролль: имеет иммунитет к магии, способность к быстрой регенерации; внушает страх.

Маги

Necromancer – черный маг: может вызывать отряды зомби.

Vampire – вампир: обычный арсенал заклинаний, силен в рукопашном бою (три атаки за раунд).

Night Goblin Shaman – в отличие от других магов, слаб в рукопашном бою.

Orc Shaman – то же, что и его гоблинский собрат.

Примечания: даже самый слабый отряд становится сильным при высоком уровне опытности. Все стрелковые аналоги (например, Orc Arrer Boyz – аналог Orc Boyz) обладают более слабой броней, чем оригинальный отряд.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Часть магических предметов активна всегда (например, щиты), часть можно применять только раз за магический раунд (например, Horn of Urgok).

Grudgebringer Sword – личный меч Моргана Бернхарта, улучшает боевые характеристики хозяина. Также из него можно выпустить один огненный шар за магический раунд.

Hellfire Sword – меч Адский огонь: может нанести раны нескольким ближайшим врагам во время рукопашного боя один раз за магический раунд.

Stormsword – очень мощный меч. Если удар владельца этого меча прошел тест на боевое мастерство, то ранение автоматически считается нанесенным. Также, во время рукопашной схватки, может бить врагов молниями один раз за магический раунд.

Runefang – пробивает любую броню и при успешной атаке наносит живым мертвецам по две ра- [illegible]

Horn of Urgok – рог Ургока: может испугать врагов и остановить отступление своих отрядов, имеет средний радиус действия.

Banner of Arcane Warding – дает полную защиту от всех враждебных заклинаний.

Banner of Defiance – подразделение с этим флагом приобретает иммунитет к страху и не может быть сломлено в бою.

Banner of Wrath – знамя Гнева: бьет молниями (до шести молний за раз) врагов в пределах радиуса действия один раз за магический раунд.

Shield of Ptolos – щит Птолоса: защищает отряд от пушек и лучников, прибавляет один Armour Rating тем, у кого вообще нет брони.

Enchanted Shield – усиленный щит: прибавляет один Armour Rating.

Dragonhelm – шлем Дракона: защищает отряд от [illegible]

Heart of Woe – сердце Воу: совершенно бесполезная штука, взрывается, когда несущий ее отряд практически полностью уничтожен, и наносит повреждения всем отрядам, находящимся поблизости. Самое интересное, что после этого его подбирает вражеский отряд и проделывает с вами аналогичный трюк.

Portion of Strength – эликсир силы: на некоторое время увеличивает силу вашего отряда.

Wand of Jet – снижает потребление маны на единицу для всех заклинаний стоимостью более одной единицы маны.

Book of Ashur – магическая книга, увеличивает количество доступных в бою заклинаний на единицу (до максимума – пяти заклинаний).

Staff of Osiris – магический посох, стреляющий мощным энергетическим разрядом один раз за магический раунд. По эффекту напоминает заклинание Blast, но значительно сильнее

МАГИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Маги с повышением уровня увеличивают свой репертуар заклинаний. Чтобы применить заклинание, вам нужно иметь достаточное количество маны (она понемногу прибавляется с каждым магическим раундом), и чтобы цель находилась в пределах зоны поражения (у каждого заклинания разный радиус поражения). Откройте магическую панель, выберите заклинание (чтобы применить серию из трех заклинаний сразу, выберите его три раза), после этого курсор примет вид магического посоха, выберите цель (для выбора цели лучше щелкать на ее флаге)

Luther Flamestrike присоединяется к вам после второй миссии. Настоятельно рекомендуется беречь и развивать его. Флэймстраик практикует всевозможные огненные заклинания

1) Fireball – огненный шар. Простое заклинание средней дальности стоимостью в единицу маны. При удачном попадании может убить одного или двух (очень редко) врагов

2) Sanguine Sword – кровавый меч. Маг запускает пылающими мечами в ближайших врагов. Заклинание довольно мощное, но имеет очень малый радиус действия, не требует нацеливания; стоит 3 ед. маны

3) Blast – огненная линия протягивается от мага до цели на очень короткое время. Все находящиеся на ее пути получают сильные повреждения. Стоимость заклинания – 2 ед. маны.

4) The Burning Head – горящая голова. Заклинание типа Fireball, но раз в пять мощнее, может убить до шести врагов за раз, внушает страх, стоит 2 ед. маны

5) Conflagration of Doom – маг посылает горящие метеоры на головы врагов. Все это смотрится эффектно, действует смертоносно и внушает страх. Это удовольствие стоит 3 ед. маны.

6) Flamestorm – огненный шторм: маг поджигает землю под вражеским отрядом, и если тот быстренько не исчезнет, то сгорит заживо. Очень эффективно применять против военных машин (т. к. они не могут передвигаться). На Flamestorm затрачивается 2 ед. маны. Только один огненный шторм может действовать одновременно: чтобы создать другой, вам необходимо отменить уже действующий или дождаться его завершения

7) Crimson Bands – временно парализует вражеский отряд, стоит 3 ед. маны.

8) Wings of Fire – огненные крылья: телепортирует мага в любое место на поле боя, стоит 2 ед. маны

9) Dispel Magic – накладывает магическую защиту от враждебных заклинаний на дружественный отряд или отменяет враждебное заклинание, которое уже действует. Dispel Magic можно применять сериями до трех за раз. Под магической защитой не может находиться одновременно более одного отряда

Vladimir Stormbringer – ваш резервный маг (на случай, если вы ухитрились потерять в бою Лютера Флэймстрайка), имеет обширный репертуар ледяных заклинаний

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

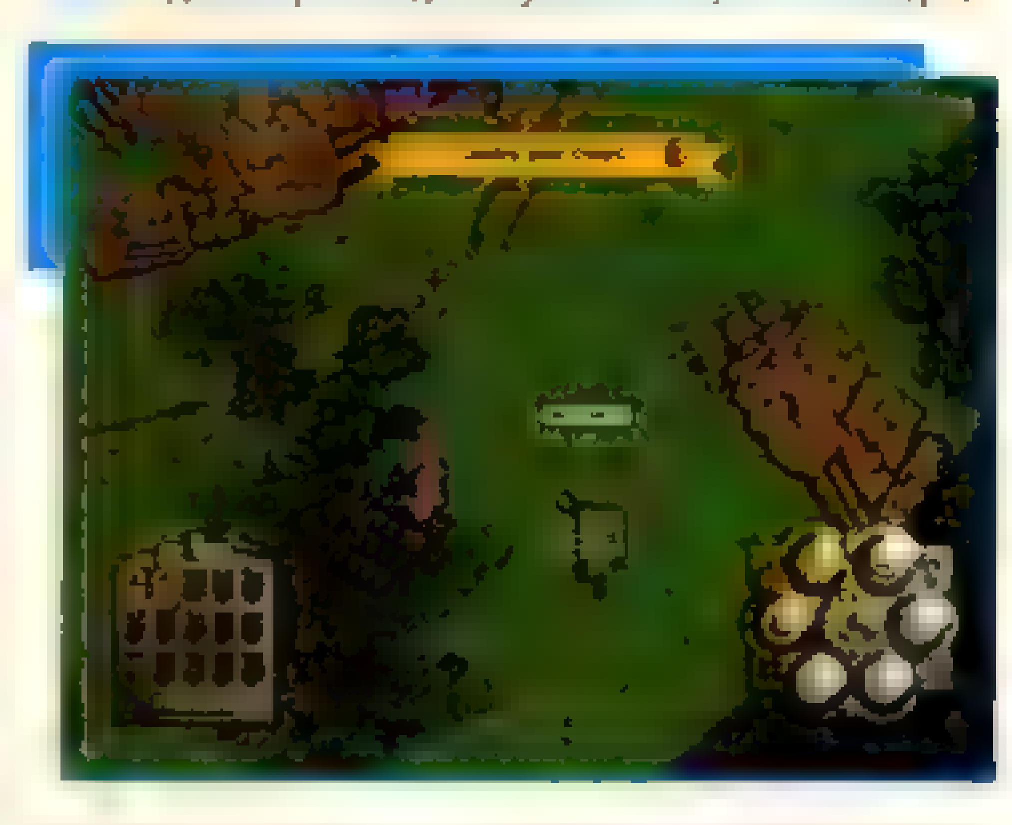
Данное прохождение представляет собой только личную тактику автора и не претендует на истину в последней инстанции, т. е. не исключено, что вам удастся пройти некоторые миссии лучше, чем мне. За стороны света принимаются ориентиры из игры (указатель на север в виде щита с буквой N)

СРАЖЕНИЕ 1
ЗАЩИТА ТОРГОВОЙ ФАКТОРИИ

Неужели вы ждали чего-то сложного в первой миссии?! Вам всего лишь нужно порубить в капусту с полсотни глупых гоблинов, разрозненно бредущих с севера

Состав врагов – группа № 1: Night Goblin Archers 14 (1), Night Goblins 16 (1); группа № 2: Night Goblin Archers 15 (1), Night Goblins 12 (1)

Все очень просто: строимся как на рисунке, лучников обстреливаем из пушки, когда пехота противника подойдет близко (можно и по ним пальнуть разок – для острастки), атакуем кавалерией. Разобравшись с пехотой, добиваем выживших после артподготовки лучников и отводим кавалерию на исходную позицию. Периодически стреляем огненными шарами из магического меча Grudgebringer



Со второй группой (появится с севера после разгрома первой) расправьтесь так же, как и с предшественниками. После полной победы возьмите сундук с деньгами на северо-западе среди домов

Итог: потери минимальны или отсутствуют вовсе

После миссии прикупаем Armour Rating для кавалерии

Изменения в составе армии: отряд кавалерии Карлссона присоединился к нам на время действий в Border Princes

СРАЖЕНИЕ 2
ЗАСАДА НА ОРКОВ

Состав врагов – группа № 1: Orc Arrer Boyz 15 (2), Orc Boyz 14 (2), Orc Boyz 9 (2); группа № 2: Orc Boar Boyz 8 (3), Orc Boar Boyz 6 (3)

Размещаем пушку и арбалетчиков рядом с дорогой, там же ставим отряд пехоты на случай вражеского прорыва. Кавалерийские отряды располагаем на горке справа, чтобы атаковать врага с фланга. Начните обстреливать из пушки дорогу с таким расчетом, чтобы попасть в приближающихся орков. Как только группа № 1 поравняется с кавалерией, атакуйте. При необходимости подключите пехоту. Если успеете забить всех до подхода Orc Boar Boyz (с севера), то перегруппируйтесь для максимально быстрой и концентрированной атаки. Один из отрядов второй группы будет нести сундук с сотней золотых монет

Итог: потери минимальны

Изменения в составе армии: маг Лютер Флэймстраик присоединился к армии. Берегите его, в дальнейшем помощь мага будет неоценима..



СРАЖЕНИЕ 3
ПЕРВЫЕ ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Состав врагов – Zombies 18 (1), Zombies 19 (1), Zombies 15 (1), Zombies 14 (1), Ghouls 14 (2), Ghouls 12 (2)

Ничего сложного: отряды зомби и Ghouls будут подходить по одному со стороны кладбища. Обстреливаем их из пушки, потом огненными шарами, а потом набрасываемся и стираем их в порошок... Не забывайте перегруппировываться (сохранять построение). Огненными шарами лучше бить на упреждение и сериями по три штуки.

Итог: потерь нет (или почти нет).

Изменения в составе армии: Карлссон возвращается на Пограничье. Нам будет немного не хватать его кавалерии, но пока к армии временно присоединились два отряда: алебардщики из персональной охраны графини и лучники из Хелмгарта.

СРАЖЕНИЕ 4
ЗАСАДА НА ГРАФИНЮ

Состав врагов – Brigand Swordsmen 14 (1), Brigand Swordsmen 14 (1), Brigand Swordsmen 14 (1), Brigand Archers 14 (1), Brigand Archers14 (1), Necromancer (3)

Довольно простое сражение, единственную сложность представляет собой отряд разбойничьих стрелков, удобно расположившийся на западном холме. Сразу пошлите кавалерию на холм и уничтожьте их. Разбойников, стоящих прямо перед вами, обстреляйте из пушки и обработайте огненными шарами; если они не побегут – направьте против них алебардщиков. Пехоту расположите на правом фланге лицом на восток и оставьте дожидаться приближающихся врагов. Приготовьтесь переключить огонь на основные силы врага (два отряда Brigand Swordsmen и один Brigand Archers), приближающиеся с востока. Когда кавалерия выполнит возложенную на нее задачу, направьте ее снова в бой. На некромансера не обращайте внимания, он испарится, когда исход сражения станет ясен. Убить его вам не удастся.

Итог: потери на сумму около пяти сотен монет.

СРАЖЕНИЕ 5
ЗАЩИТА ГРАФИНИ

Состав врагов – Zombies 12 (1), Zombies 15 (1), Zombies 14 (1), Zombies 16 (1), Skeleton Archers 18 (2), Skeleton Warriors 15 (2), Skeleton Warriors 16 (2), Skeleton Warriors 18 (2), Necromancer (3)

Врагов стало немного больше, чем раньше, и поэтому придется немного пошевелить извилинами. Построение – как на рисунке. Проследите, чтобы все отряды были правильно направлены и наиболее полно обозревали окрестность. Враги пойдут со всех сторон, будьте готовы... Сначала противник вышлет отряды зомби. Интенсивно обстреливайте их из всех подручных средств (пушка, луки, арбалеты, заклинания), и большая часть этих отрядов (или даже все) будет уничтожена, еще не успев вступить в рукопашную. Зомби довольно трусливы, и когда они понесут некоторые потери под обстрелом, то побегут и самоуничтожатся...

Со скелетами дело обстоит сложнее, т. к. они будут драться до последнего человека (то есть скелета). С той стороны, где расположена пушка, появится отряд Skeleton Archers и начнет обрабатывать ее (пушку) из луков. Стреляйте по ним из пушки и атакуйте кавалерией. Если вы все сделали правильно, на вашу сражающуюся со стрелками скелетов кавалерию скоро нападет отряд Skeleton Warriors. Пошлите пехоту на выручку вашей доблестной кавалерии. После этого к данной схватке присоединится еще один отряд лучников-скелетов.

Тем временем на другой стороне отряд скелетов будет уничтожен объединенными усилиями арбалетчиков, лучников и алебардщиков. Там же появится Necromancer. Сразу же переключите огонь ваших стрелков на него. Рукопашная не рекомендуется.

После тотального уничтожения противника расстреливайте из пушки (или огненными шарами) домик, из трубы которого поднимается желтый дымок, до тех пор, пока оттуда не вывалится Book of Ashur.

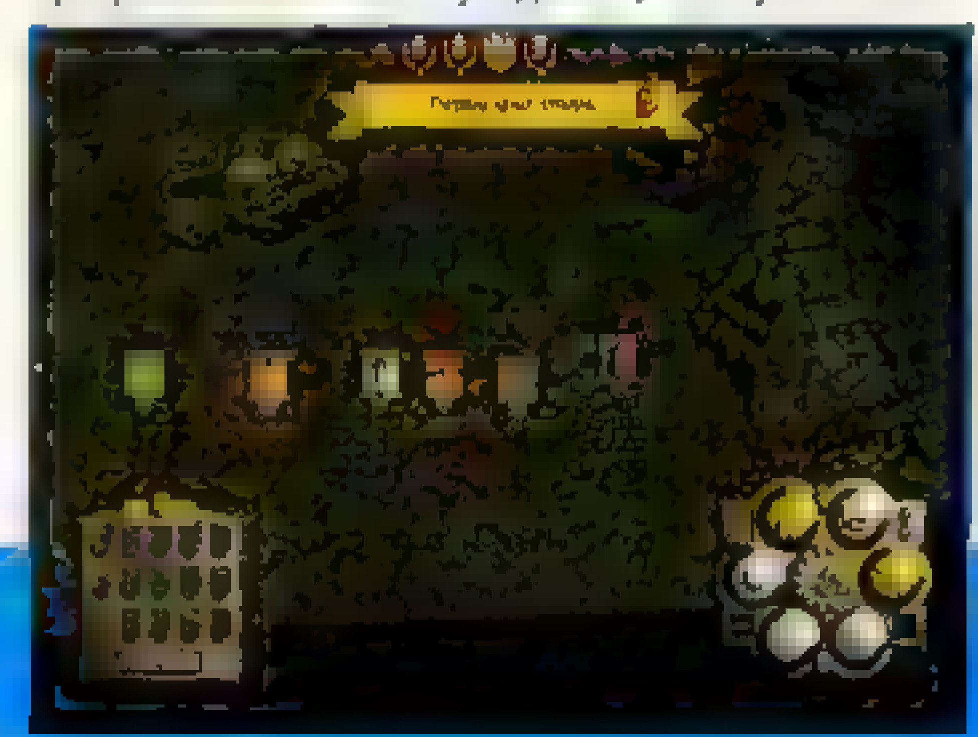
Итог: потери на сумму около семисот золотых монет; найдена Book of Ashur (отдаем магу), после миссии мэр вам дополнительно заплатит около 750 монет.

Изменения в составе армии: отряд Countess' Guard остается в городе вместе с графиней.

СРАЖЕНИЕ 6
БИТВА ПРИ ХЕЛМГАРТЕ

Состав врагов – группа № 1: Skeleton Archers 15 (2), Skeleton Archers 15 (2), группа № 2: Zombies 16 (1), Zombies 16 (1), Zombies 20 (1), группа № 3: Necromancer (3), Skeleton Horsemen 12 (3), Skeleton Warriors 19 (2), Skeleton Warriors 16 (2)

Располагаемся как на рисунке и начинаем обстреливать левый отряд скелетов из пушки. Целиться лучше не в сам отряд, а в землю прямо перед ним. При расстановке войск убедитесь, что пушка может



беспрепятственно обстреливать оба отряда Skeleton Archers. Потеряв значительную часть воинов, левый отряд скелетов отойдет. Переключите пушку на правый отряд. Отправьте лучников в обход по краю экрана с левого фланга, потом вдоль склона, на котором сверху стоят скелеты, до тех пор, пока не станет возможным обстрел скелетов (видеть их для лучников не обязательно). Следите, чтобы лучники не были видны врагу. Добив скелетов, отведите лучников на исходную позицию.

Проведите кавалерию немного вперед, пока не появятся зомби, потом отведите ее на исходную позицию. Зомби уничтожайте заклинаниями The Burning Head (при необходимости обстреляйте их чем-нибудь). Потом кавалерией выманите третью порцию врагов. Начните обстреливать отряд Skeleton Horsemen из пушки на упреждение, когда они подойдут, нападите кавалерией. Интенсивно обрабатывайте отряды Skeleton Warriors из всех подручных средств (в том числе и заклинанием The Burning Head) и атакуйте пехотой, когда они подойдут близко. Особым вниманием ваших стрелков осчастливьте некромансера. Когда третья группа будет разбита, поднимитесь наверх и добейте скелетов лучников.

Итог: потери на 500–1000 монет.

Изменения в составе армии: хелмгартские лучники покинули наши ряды, а отряд Dwarf Warriors примкнул к армии на одну миссию (впоследствии он присоединится к вам снова). Идем помогать старому знакомому гному по имени Азгуз Кровавый Кулак.

СРАЖЕНИЕ 7
РАСЧИСТКА ПУТИ В КРЕПОСТЬ КАРАК НОРН

Состав врагов – Skeleton Archers 16 (2), Skeleton Archers 15 (2), Skeleton Archers 15 (2), Zombies 8 (1), Zombies 9 (1), Zombies 23 (1), Wights 9 (2), Wights 7 (2), Skeleton Warriors 14 (2), Skeleton Warriors 16 (2), Necromancer (3).

Строимся как на рисунке, расстреливаем скелетов-лучников из пушки, пока не надоест. Далее, используя обычную тактику «засланного казачка», заманиваем противника (враги располагаются прямо за поворотом и дальше по ущелью) и постепенно уничтожаем. Активно используйте мага. Когда появится некромансер, убейте его арбалетчиками, пушкой или кавалерией (предварительно защитив ее серией заклинаний Dispel Magic). Один из последних вражеских отрядов несет сундук с 250-ю монетами.

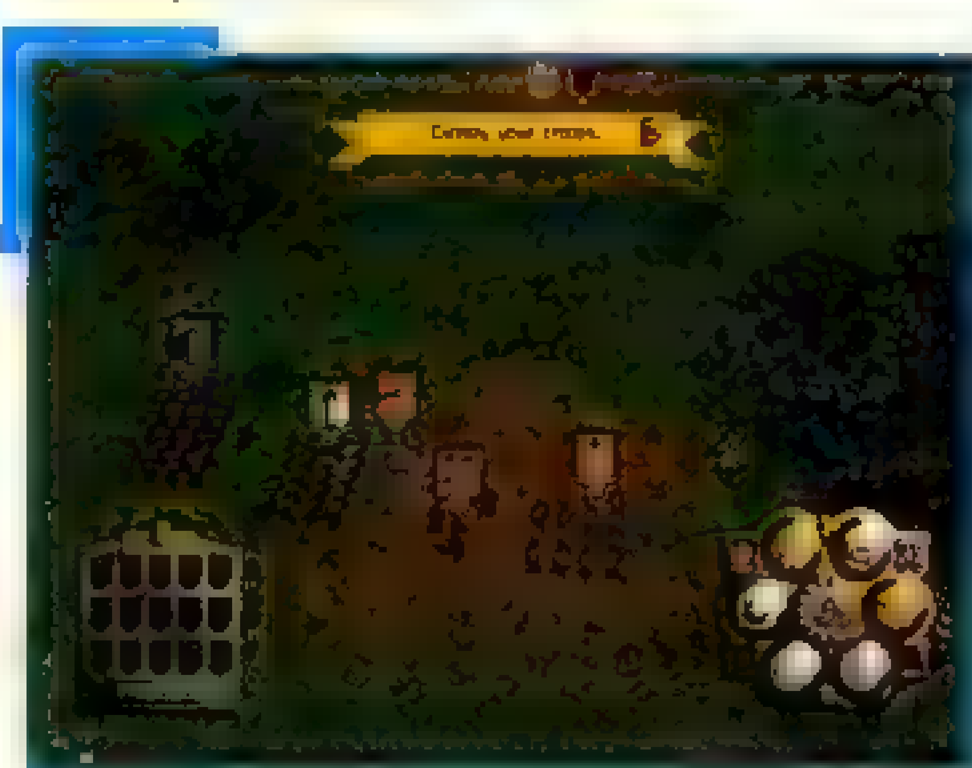


Изменения в составе армии: воины-гномы надолго покинут ряды вашей армии, но Азгуз Кровавый Кулак в благодарность за оказанную помощь подарит вам артефакт Enchanted Shild. Этот щит следует отдать кавалерии, как самому дорогому из ваших подразделений.

СРАЖЕНИЕ 8
ОЧЕРЕДНАЯ ЗАСАДА

Состав врагов – группа № 1: Zombies 15 (2), Zombies 14 (2), Skeleton Archers 15 (2), Skeleton Warriors 12 (2); группа № 2: Skeleton Warriors 11 (2), Skeleton Archers 16 (2), Mummies 4 (3); группа № 3: Wights 10 (2), Skeleton Warriors 15 (2).

Строимся как на картинке. Посылаем мага вперед на несколько шагов, пока он не заметит отряды зомби. Расстреливаем зомби из всех подручных средств (на сей раз нам попались регулярные отряды зомби, и они не сломаются столь же быстро, как раньше) и атакуем, как они подойдут. Далее убиваем Skeleton Warriors, потом Skeleton Archers.



Восстанавливаем изначальное построение и посылаем мага выманивать вторую группу. Маг должен наслать на них пару заклинаний и телепортироваться назад. При разгроме второй порции врага вам впервые встретятся мумии. Обрабатывайте их огненными заклинаниями и магическим мечом, потом нападите кавалерией. Воинов-скелетов обстреливайте из пушки и арбалетов, потом встречайте пехотой, а стрелков переключите на Skeleton Archers.

После разгрома второй группы снова восстанавливаем изначальный строй и посылаем мага выманивать третью группу. Отряд Wights несет Banner of Defiance. Убиваем врагов, забираем артефакт и сундук с деньгами.

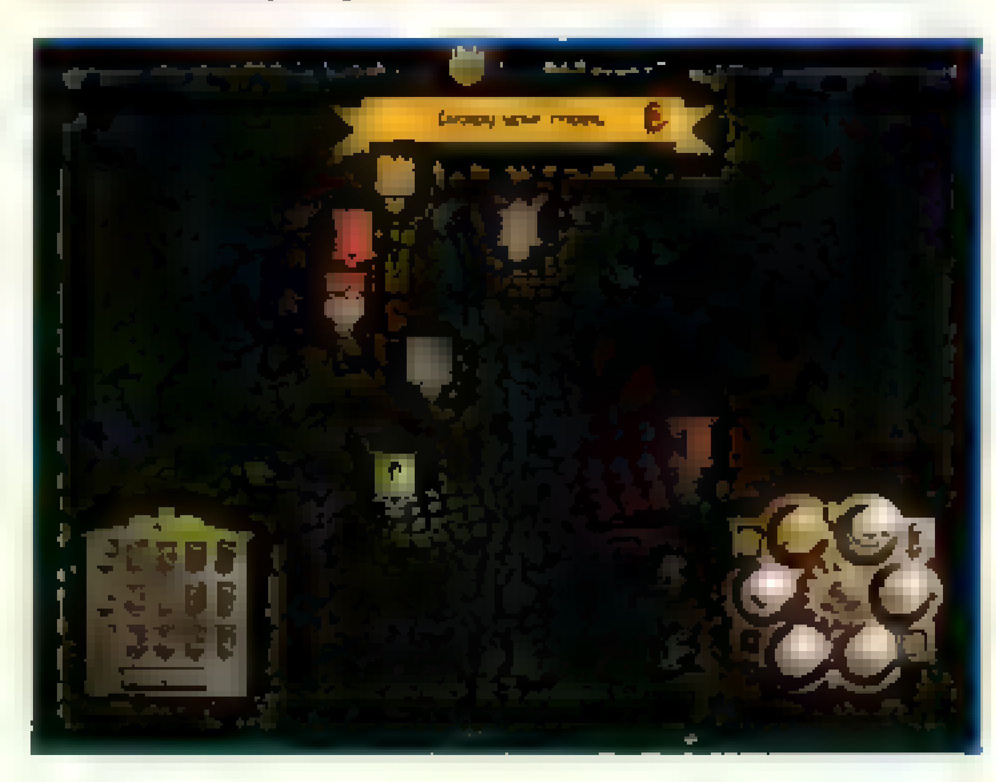
Итог: потери на сумму около тысячи монет.

Изменения в составе армии: к вашей бригаде постепенно присоединятся отряды Imperial Greatswords и Flaggelants. Banner of Defiance следует отдать отряду Grudgebringer Infantry (как самым трусливым). Покупаем броню для Imperial Greatswords.

СРАЖЕНИЕ 9
ЛЕСНАЯ ЗАСАДА ГОБЛИНОВ

Состав врагов – с запада и юго-запада: Night Goblin Archers 23 (1), Night Goblins 21 (1), Night Goblin Shaman (2), Giant Scorpion (3); с востока и юго-востока: Night Goblin Archers 20 (1), Night Goblins 18 (1), Gigantic Spider (3), с севера Giant Scorpion (3).

Располагаемся как на картинке. Кавалерию сразу двигаем на восток и нападаем на отряд Night Goblin Archers. Арбалетчиками убиваем шамана, а пушкой обстреливаем западный отряд Night Goblin Archers. Когда кавалерия уничтожит своих ночных гоблинов-





лучников, пошлите ее на юго-восток убить гигантского паука и отряд ночных гоблинов. Flagellants должны перехватывать монстров с севера, а остальная пехота будет действовать на юго-западном направлении. Добросовестно искореняем всех гоблинов и захватываем сундук с тремя сотнями монет.

Итог: потери на сумму не больше тысячи монет.

Изменения в составе армии: паровой танк присоединяется на две миссии.

СРАЖЕНИЕ 10
ЗАЩИТА ПАРОВОГО ТАНКА

Состав врагов – группа № 1 (север): Orc Arrer Boyz 11 (2), Orc Big'Uns 9 (2), Orc Big'Uns 12 (2), группа № 2 (юг): Orc Big'Uns 7 (2), Orc Shaman (3), Orc Boar Boyz 6 (3), Orc Arrer Boyz 12 (2), Orc Arrer Boyz 9 (2).

Располагаемся как на рисунке. Северный отряд Orc Arrer Boyz имеет очень мощный артефакт Banner



of Wrath. Начните обстреливать их из пушки и ждите, пока подойдут два отряда Orc Big'Uns (они будут спускаться по разным сторонам склона). Нападите на каждый из них двумя своими отрядами. Ту пару отрядов, которая освободится первой, пошлите уничтожить Orc Arrer Boyz (убейте всех до одного, иначе артефакт вам не достанется).

Основные силы врага (группа № 2) появятся с юга. Ваш паровой танк должен находиться впереди и принимать на себя весь вражеский огонь. В первую очередь расстреляйте шамана, а потом убейте всех остальных...

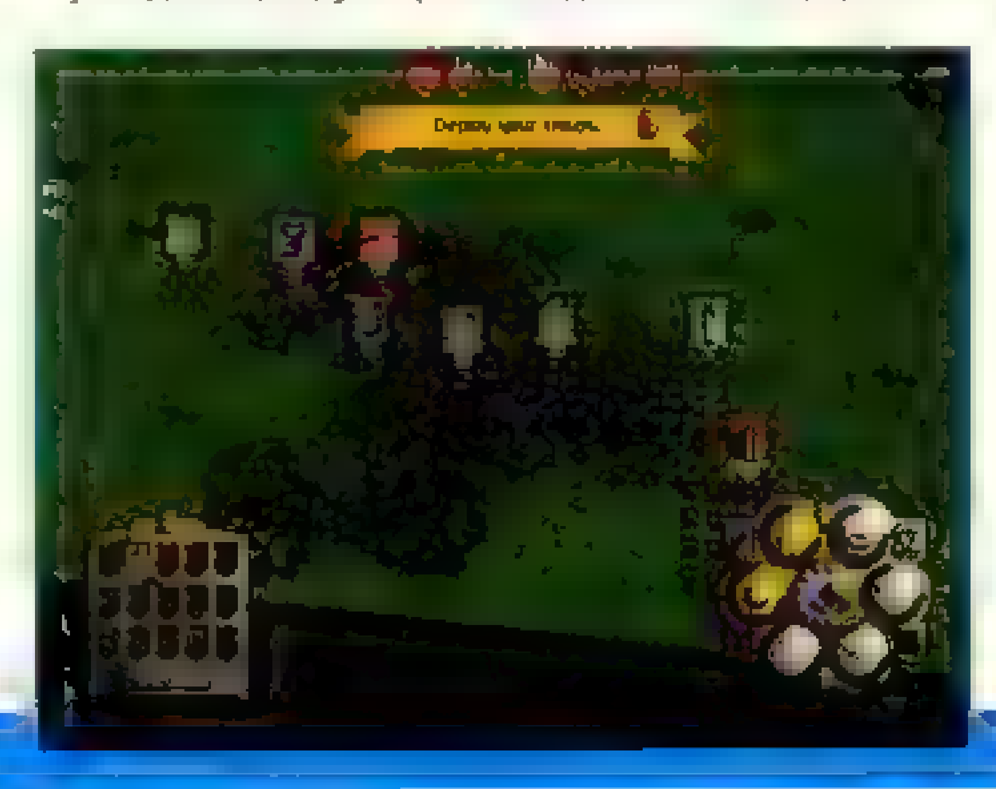
Итог: потери около тысячи монет.

Изменения в составе: для осады Blighted Tower к вам примкнут пушка и мортира. Знамя Гнева отдайте отряду Imperial Greatswords, чтобы он быстрее набирался опыта.

СРАЖЕНИЕ 11
ОСАДА BLIGHTED TOWER

Состав врагов – группа № 1: Orc Rock Lobber (1), Orc Bolt Thrower (1), Orc Bolt Thrower (1), Orc Arrer Boyz 15 (2), Orc Arrer Boyz 14 (2), Orc Arrer Boyz 16 (2), группа № 2: Orc Boar Boyz 8 (3), Orc Boyz 16 (2), Orc Boyz 19 (2), Orc Shaman (3); группа № 3: Orc Boar Boyz 9 (3), Orc Boar Boyz 8 (3), Orc Boar Boyz 11 (3).

Несложная миссия. Располагаемся по плану, одну из пушек (но не мортиру) поставьте с самого края на левом фланге, арбалетчиков можете поставить с левого фланга (в этом сражении можно запросто обойтись без них, они могут пригодиться только для убийства шамана). Кавалерию сразу выведите на указанную синим флажком позицию (справа от пехоты). Данное построение позволит вашим отрядам избежать огня военных машин противника, а враги сами придут под ваш обстрел. Вас сразу атакует вторая группа врагов (к ним может присоединиться один из отрядов Orc Arrer Boyz из первой группы), но под вашим ураганным огнем многие из них сломаются и отступят для перегруппировки. Один из этих отрядов несет артефакт Shield of Ptolos, но так как вы не сможете сильно повредить его артиллерией, он без приключений доберется до вас. Позаботьтесь, чтобы никто из них не ушел, и щит Птолоса будет вашим. Когда со второй группой будет покончено и все Orc Arrer Boyz, находящиеся в зоне поражения (не забудьте про пушку на левом фланге), будут расстреляны, снабдите кавалерию щитом Птолоса (выкиньте Enchanted Shield) и пошлите ее выманивать группу № 3. Вместе с третьей группой вас атакуют и выжившие Orc Arrer Boyz. Отправив третью порцию врагов в мир иной, можно вплотную заняться военными машинами противника. Если вашему магу доступно заклинание Wings of Fire, то просто используйте тактику «прилетел, ударил, испарился». В противоположном случае истребите вражеские баллисты и катапульту кавалерией (сначала Orc Rock Lobber, потом остальных).



Итог: потери около тысячи монет.

Изменения в составе армии. Steam Tank больше не с нами, после боя вам предложат оставить себе пушку или мортиру, на выбор. Берите мортиру! Shield of Ptolos отдайте отряду Flagellants, Enchanted Shield – кавалерии.

СРАЖЕНИЕ 12
БИТВА С ВАМПИРОМ

Состав врагов – группа № 1: Vampire Lord (4), Skeleton Archers 16 (2), Skeleton Archers 15 (2); группа № 2: Ghouls 15 (2), Ghouls 16 (2), Wraiths 4 (3); группа № 3: Ghouls 18 (2), Wraiths 5 (3); группа № 4: Ghouls 15 (2), Ghouls 14 (2), Wraiths 4 (3).

Войска ставим как на картинке. Начинаем артобстрел противоположного берега, а именно – Skeleton Archers. Когда истребите их, переключайтесь на вампира; он, вероятно, сразу же телепортируется в за-



падный угол экрана. Продвиньтесь немного вперед (в авангарде Grudgebringer Cavalry, Imperial Greatswords (с Banner of Wrath) и Лютер Флэймстрайк), там вас будет поджидать вторая группа. Пара заклинаний The Burning Head, активное использование Grudgebringer Sword и особенно Banner of Wrath сделают свое дело, и группа № 2 прекратит свое существование. Помните, что Wraiths уязвимы только для магических атак.

Тем временем вампир начнет пешком возвращаться на исходную позицию. Расстреливайте его пушками и арбалетчиками. Как убьете вампира, двигайтесь дальше: за дорогой вас ждет встреча с группой № 3. Потом перейдите на другой берег и разгромите последнюю группу врагов. Против Ghouls применяйте заклинание «горящая голова».

И уже после полной победы подберите оставшуюся от вампира Wand of Jet. Потом расстреляйте башенку и возьмите Hellfire Sword.

Итог: потери на пятьсот монет.

Изменений в составе нет, но в следующем сражении вам не разрешат использовать артиллерию.

СРАЖЕНИЕ 13
ГРАФ ВАМПИРОВ КАСТАЙН

Состав врагов — Ghouls 15 (2), Ghouls 16 (2), Ghouls 16 (2), Wraiths 4 (3), Wights 8 (2), Zombies 19 (1), Skeleton Warriors 12 (2), Skeleton Warriors 14 (2), Skeleton Archers 12 (2), Skeleton Archers 11 (2), Skeleton Archers 11 (2), Vampire Lord (4).

Располагаемся как обычно... Сначала на вас нападут 3 отряда, 2 Skeleton Warriors и зомби. Арбалетчиков и мага применяем на полную катушку, как и Banner of Wrath. Ну а потом остается только выйти и принять бой. Враги пойдут из боковых ответвлений: слева — Wraiths, Skeleton Archers и Ghouls, справа — 2 отряда Skeleton Archers и 2 Ghouls. Вампир будет телепортироваться, но в конце концов дело дойдет и до рукопашной (хотя, если повезет, можно убить и на дистанции). И под занавес из основного коридора выйдут Wights. Чтобы не нести больших потерь от вражеских стрел, в авангарде держите подразделение с Shield of Ptolos.

Итог: потери на 1000–1500 монет.

Изменения в составе армии: присоединились монстры Mercenary Ogres.

СРАЖЕНИЕ 14
ЛЕСНАЯ РАЗБОРКА

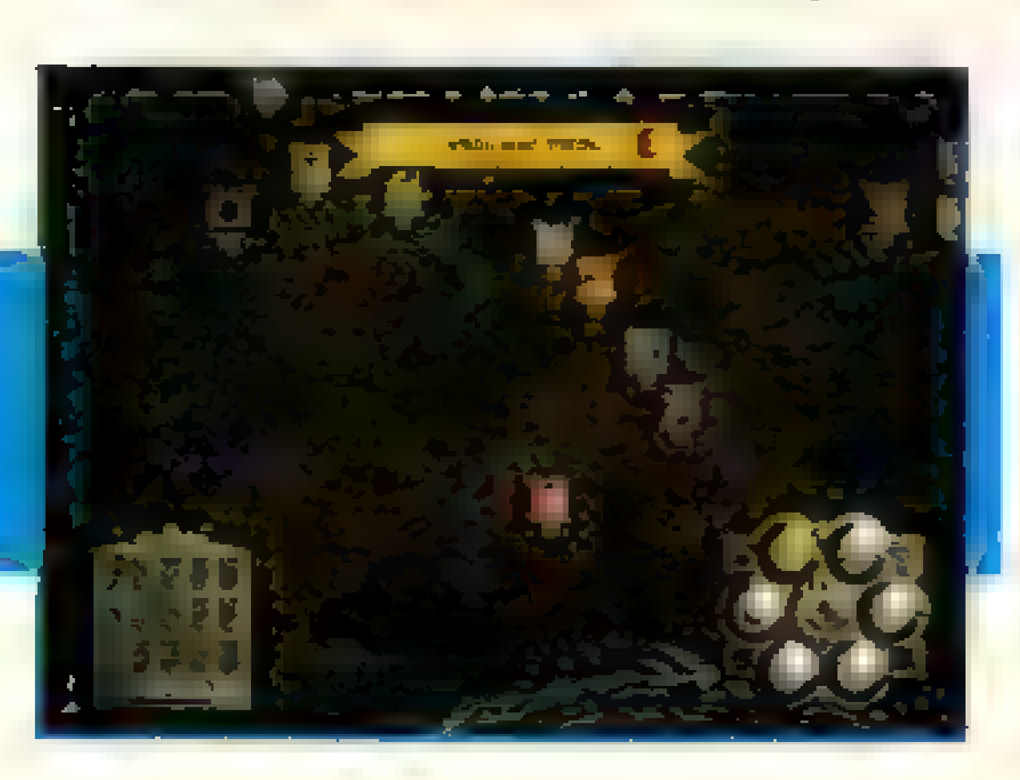
Состав врагов —

север: Orc Boar Boyz 12 (4), Orc ArrerBoyz 15 (3), Night Goblins 20 (2); запад: Orc Boar Boyz 11 (4), Orc ArrerBoyz 16 (3), Night Goblins 18 (2),

юго-запад: Orc Boyz 16 (3), Orc Boyz 19 (3),

восток: Orc Boar Boyz 15 (4),

юго-восток: еще два отряда Orc Arrer Boyz.



Располагаемся как на рисунке. Как видите, народ собрался мощный, поэтому действовать надо быстро — перехватить у врага инициативу. Уже при расстановке приказываем кавалерии атаковать северных оркских лучников (по ним же стрельните разок из мортиры), а Grudgebringer Infantry (с Banner of Defiance и Hellfire Sword) и ограм — западных оркских лучников. Стоящий рядом отряд Imperial Greatswords будет ждать гоблинов и помогать своим товарищам флагом Гнева. Враги появляются с такой скоростью, что у вас как раз хватает времени разгромить их предшественников и переключиться на вновь прибывших. Против юго-западных Orc Boyz и юго-восточных Orc Arrer Boyz активно применяйте артиллерию. Огров пошлите на север — помочь кавалерии разобраться с Orc Boar Boyz. Старайтесь навалиться кучей и сломать врага, а не устраивать длительных сражений один на один. Если у вас найдется свободная пехота для перехвата Orc Boyz и в то же время возникнут проблемы с юго-восточными Orc Arrer Boyz, то переместите Flagellants так, чтобы они приняли огонь орков на свой Shield of Ptolos. Ну и напоследок дружно навалитесь на восточных Orc Boar Boyz.

Итог: потери на 1300 монет.

Изменения в составе армии: к вам присоединится Outlaw Infantry, но только для атаки на лагерь. Используйте их как живой щит.

СРАЖЕНИЕ 15
АТАКА НА ЛАГЕРЬ ОРКОВ

Состав врагов

Night Goblins 19 (2), Night Goblins 23 (2), Orc Bolt Thrower (4), Gigantic Spider (4), Gigantic Spider (4), Gigantic Spider (4), Night Goblin Archers 20 (2), Orc Big'Uns 15 (3), Orc Big'Uns 18 (3), Orc Boar Boyz 14 (4), Orc Boar Boyz 16 (4), Orc Shaman.

Выполнив построение, прикажите артиллерии обстреливать баллисту. Уничтожив баллисту, переходите на гоблинов, а когда те начнут стрелять — атакуйте. Огров и Flagellants отправьте на перехват двух гигантских пауков на правом фланге. Имейте в виду, что потом с того же направления появятся два крутых отряда Orc Boar Boyz. Объединенными усилиями артиллерии, кавалерии, пехоты и мага уничтожьте всех гоблинов, а потом и орков. Старайтесь никого не упустить, в особенности Orc Big'Uns, несущих Banner of Arcane Warding. После полного разгрома противника обратите свое внимание на статую с красными глазами, находящуюся рядом с пещерой. Там спрятан Horn of Urgok.

Итог: потери около 1000–1500 золотых монет, захвачен Banner of Arcane Warding и найден Horn of Urgok.

Изменения в составе армии: Outlaw Infantry уходит; Banner of Arcane Warding отдайте кавалерии.

СРАЖЕНИЕ 16
ЗАСАДА НА ПЕРЕВАЛЕ

Состав врагов

Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Warriors 12 (3), Skeleton Warriors 16 (3), Skeleton Warriors 15 (3), Screaming Scull Catapult (4), Necromancer (4), еще три отряда Wights (3) и два отряда зомби (2).

Располагайтесь как на рисунке. Уделите особое внимание тому, чтобы ни один из ваших отрядов не был виден противнику. Ваша основная надежда в этом сражении — мортира! Сначала постреляйте в зомби, и, при желании, потрубите в рог — зомби сломаются и взорвутся. Потом быстро выведите из прикрытия отряд с Shield of Ptolos, чтобы он заметил ка-

тапульту и остальных врагов... Планомерно истребите всех мортирой (начните с катапульты). Вам не обязательно видеть отряд, чтобы в него попасть (можно просто стрелять по месту, где он стоит). Потом выманите и расстреляйте следующую порцию врагов. Если все же кто-то прорвется, то тривиально зарубите их мечами или забейте магией.



Итог: потери в шестьсот монет.

Изменения в составе армии: отправляемся помогать Эрику Рагнару расправиться с троллями. В знак благодарности его отряд примкнет к вашей армии.

СРАЖЕНИЕ 17 ИСКОРЕНЕНИЕ ТРОЛЛЕЙ

Состав врагов: тролли, тринадцать штук.

Довольно просто: пока тролли далеко — стреляем, а как подойдут — рубим. Вперед посылайте дешевую пехоту, а только потом — кавалерию. Тролли имеют иммунитет к магии. После того как последний тролль захлебнется собственной кровью, разбейте камень в северо-западной части экрана (к нему показывает стрелка из мелких камней), и Staff of Osiris — ваш.

Итог: потери около пятисот монет.

СРАЖЕНИЕ 18 ЛЕДОВОЕ ПОБОИЩЕ

Состав врагов: Skeleton Archers 16 (3), Skeleton Archers 18 (3), Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Warriors 16 (3), Skeleton Warriors 15 (3), Skeleton Warriors 15 (3), Skeleton Warriors 14 (3), Skeleton Horsemen 10 (4), Skeleton Horsemen 8 (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Screaming Skull Catapult (4), Wraiths 5 (4), Necromancer (4).

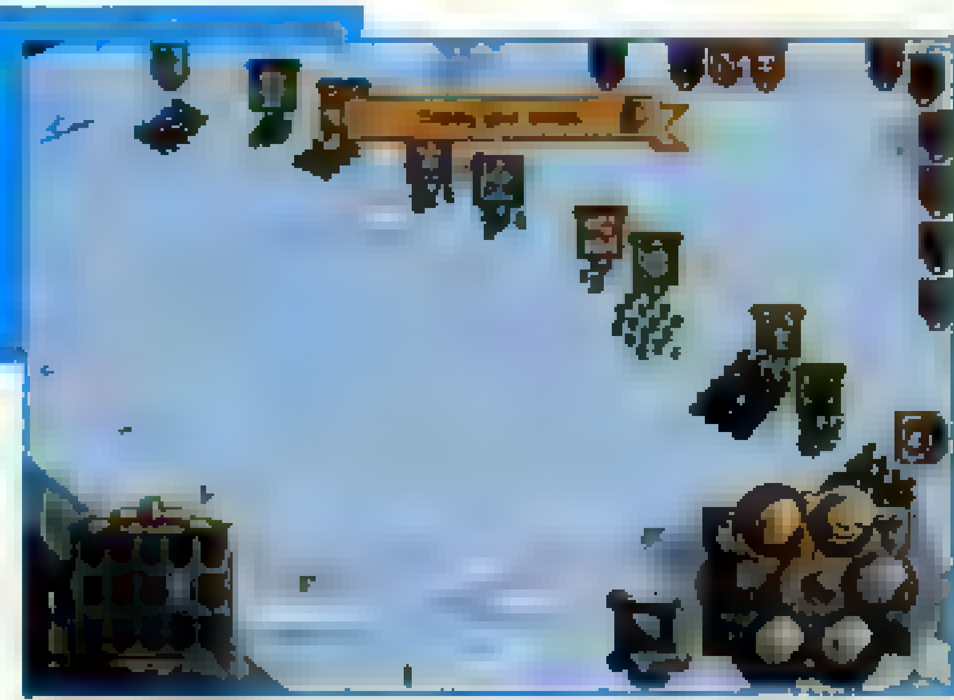
Начните обстреливать из пушки всех, кого только можно. Когда расстреливать будет некого, примените обычный татаро-монгольский маневр выманивания. Приготовьте пару быстрых отрядов для перехвата колесницы. Уничтожив всех прибежавших врагов, займитесь катапультой: если есть возможность — телепортируйте мага, если нет, тогда пошлите небольшой отряд (огры или Flagellants) с щитом Птолоса и знаменем Гнева. Слишком далеко не забегайте — у врага еще есть резервы. Просто немного побегайте таким образом, чтобы катапульта была в пределах досягаемости знамени... Уничтожив катапульту, выманите остальных врагов; убейте их, потом оставшихся скелетов-лучников. Какой-то вражеский отряд из второй порции несет Stormsword.

Итог: потери на 1000 монет.

СРАЖЕНИЕ 19 ОТПРАВЛЯЕМ РУКУ НАГАША В МИР ИНОЙ

Состав врагов: Hand of Nagash, Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Skeleton Archers 18 (3), Skeleton Archers 16 (3), Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Archers 16 (3), Skeleton Warriors 18 (3), Skeleton Warriors 19 (3), Skeleton Horsemen 12 (4), Skeleton Horsemen 14 (4), Wraiths 4 (4), Wraiths 5 (4), Necromancer (4).

Помните все, что было раньше? Ну так вот, это было просто баловство, а настоящие проблемы у вас начнутся сейчас. Постройтесь как на рисунке. Выманивать врагов поначалу не надо, они сами рванутся на вас с такой прытью, на какую только способны. Стреляйте по первым, если промахнетесь по ним, то, может быть, попадете в следующих. Активно применяйте заклинания и все магические предметы. С первой атакой вы справитесь, но вот со второй... Особенно с Рукой Нагаша. Рука Нагаша — это помесь некромансера и колесницы в улучшенном и дополненном варианте. Старайтесь как следует ее обстрелять перед рукопашной схваткой. Атакуйте Руку сильными отрядами и поставьте рядом кого-нибудь с Horn of Ugrok, т. к. ваши отряды будут здорово бегать... В общем, заварушка будет крутая, и победить без больших потерь вам вряд ли удастся. Главное — не потерять ни одного отряда полностью.



Итог: потери на несколько тысяч монет.

Изменения в составе армии: Dwarf Warriors вновь присоединятся к вам, на этот раз до самого конца...

СРАЖЕНИЕ 20 АТАКА СКЕЛЕТОВ-КАВАЛЕРИСТОВ

Состав врагов:

Skeleton Horsemen 16 (4), Skeleton Horsemen 15 (4), Skeleton Horsemen 18 (4), Skeleton Horsemen 20 (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4).

Ничего сложного тут нет: располагаемся как на рисунке. Обстреливаем артиллерией отряды Skeleton Horsemen. Как подойдут — нападаем. Перехватывайте колесницы своими конными отрядами или ограми



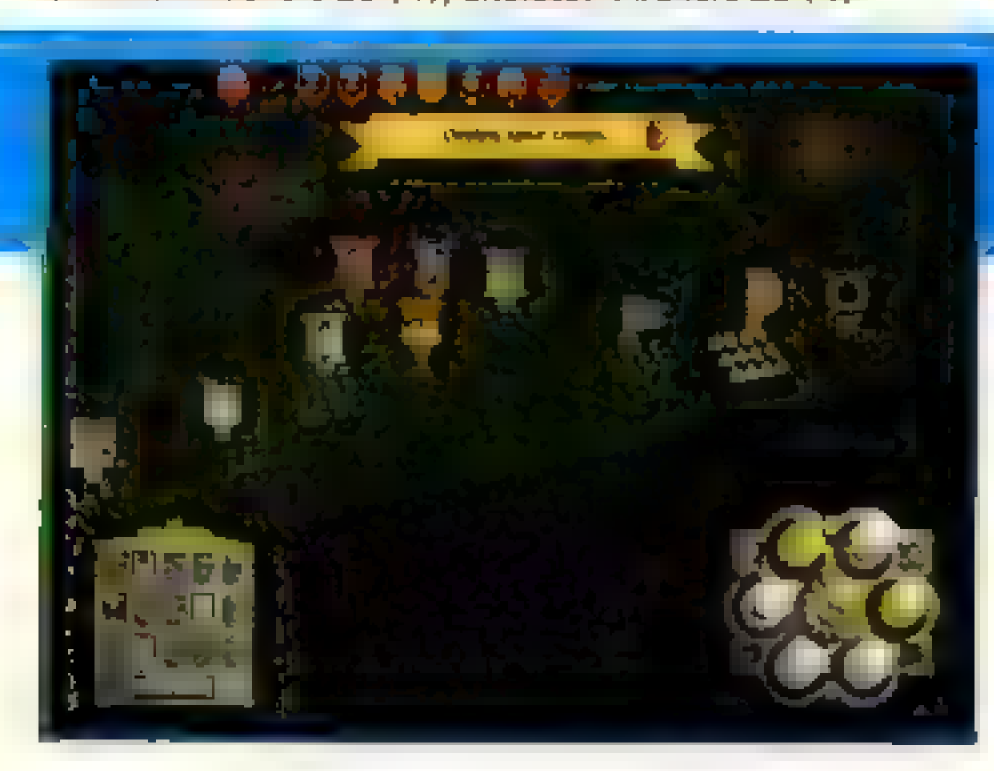
Активно применяйте заклинания и магические предметы.

Итог: потери не более двух тысяч монет.

Изменения в составе армии: временно присоединится отряд бретонских рыцарей (берегите их до миссии по уничтожению Черного Грааля). Потом, когда вы согласитесь навестить эльфийского короля, к вашей армии временно примкнут Elf Glade Guards.

СРАЖЕНИЕ 21 СПАСАЕМ ЭЛЬФИЙСКИЙ МОНУМЕНТ

Состав врагов: Wraiths 9 (4), Necromancer (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Screaming Scull Catapult (4), Screaming Scull Catapult (4), Zombies 22 (4), Zombies 24 (4), Zombies 20 (4), Skeleton Archers 18 (4), Skeleton Archers 19 (4), Zombies 27 (4), Skeleton Archers 20 (4), Skeleton Archers 20 (4).



Располагаемся как на рисунке. Пушке прикажите стрелять по Screaming Scull Catapult (и пусть стреляет, пока не уничтожит); мортирой постарайтесь убить некромансера. В этом сражении полно крутых зомби, но вы не обращайте на них внимания (просто держите рог Угрока наготове). Через некоторое время мертвецам надоест ваша наглая артподготовка, и они пойдут в атаку. Основную опасность (в виде колесниц) ждите с северо-востока. Подходящих скелетов обстреливайте из мортиры, Wraiths как следует обрабатывайте магией, колесницы перехватывайте; зомби просто пугайте рогом. Не выходите слишком далеко, чтобы не попасть под огонь катапульт. Когда останется только одна катапульта на северо-западе, пошлите кавалерию (с щитом Птолоса) в обходной маневр по левому флангу и накажите назойливый механизм.

Итог: потери на полторы тысячи монет.

Изменения в составе армии: кооперируемся с Treeman (на одну миссию) и идем убивать вредителей леса.

СРАЖЕНИЕ 22 ПОМОГАЕМ ЧЕЛОВЕКУ-ДЕРЕВУ

Состав врагов.

Wights 15 (4), Wights 11 (4), Wights 14 (4), Skeleton Horsemen 15 (4), Skeleton Horsemen 12 (4), Skeleton Horsemen 16 (4), Skeleton Horsemen 14 (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Necromancer (4), Skeleton Warriors 20 (4), Skeleton Warriors 18 (4), Skeleton Warriors 20 (4).

Какой пейзаж! Пойти бы поплавать в озере... так нет же! Опять пришли мертвецы! На сей раз вам повезло с позицией. Располагаемся как на картинке. Никого выманивать не надо — враги прут сами на верную смерть, под огонь мортиры и эльфийских лучников (если вы все сделаете правильно, эта команда отсеет не меньше трети врагов, а то и половину). А потом их встретит ваш маг своим убийственным арсеналом заклинаний. Некромансер будет телепортироваться к вам, но вы его без проблем убьете флагом Гнева. Перехватывайте колесницы! Так как отряды противника подходят постепенно, у вас будет достаточно времени с ними расправиться.

Итог: потери на 2500 монет.



Изменения в составе армии: отдайте Shield of Ptolos ограм; к армии присоединится отряд Outlaw Pistoliers.

СРАЖЕНИЕ 23 БИТВА НА ПОДХОДЕ К МУССИЛОНУ

Состав врагов.

Screaming Scull Catapult (4), Screaming Scull Catapult (4), Skeleton Archers 20 (4), Screaming Scull Catapult (4), Skeleton Archers 16 (4), Skeleton Archers 18 (4), Skeleton Archers 20 (4), Skeleton Warriors 24 (4), Skeleton Warriors 25 (4), Skeleton Warriors 23 (4), Skeleton Warriors 20 (4), Skeleton Warriors 23 (4), Skeleton Warriors 20 (4), Skeleton Warriors 24 (4), Necromancer (4).



Позиция врагов: полукругом на северной стороне. Ваша позиция: как на картинке. Сразу же начните расстреливать ближайшие отряды скелетов-лучников. Огры (с щитом Птолоса) пусть бегают на правом фланге и отвлекают на себя огонь катапульты. После того как разберетесь с ближайшими врагами, телепортируйте мага сжечь (Flamestorm) надоедливую катапульту на северо-востоке. Потом дождитесь, когда к вам прилетит некромансер, и убейте его (мортирой, лучниками и знаменем Гнева). Затем пошлите огров выманивать врага. Когда останутся только катапульты, сожгите их с помощью мага. Разрушьте башню в северо-западном углу экрана и подберите Dragonhelm.

Итог: потери около полутора-двух тысяч монет.

Если у вас достаточно денег (тысяч 10—20), то самое время купить лучшую броню для тех отрядов, которые вы планируете выставить в последней битве.

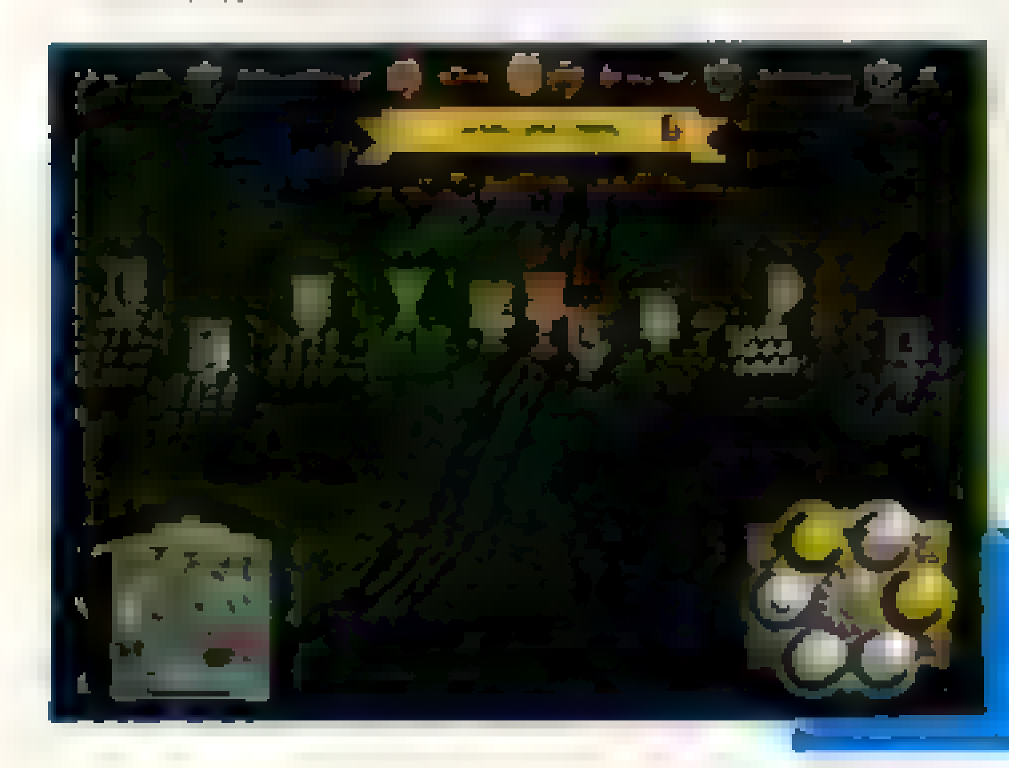


СРАЖЕНИЕ 24
УНИЧТОЖЕНИЕ РЫЦАРЕЙ ЧЕРНОГО ГРААЛЯ

Состав врагов

Black Grail Knights 12 (4), Skeleton Archers 18 (4), Ghouls 18 (4), Ghouls (4), Skeleton Horsemen 18 (4), Skeleton Horsemen 16 (4), Skeleton Archers 19 (4), Skeleton Archers 15 (4), Mummies 15 (4), Mummies 12 (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Necromancer (4)

Когда врагов в пределах досягаемости уже не останется, [redacted] телепортировать мага и поджигать катапульты и лучников противника



Строимся как на рисунке. Действуем как обычно. В этом бою вы можете позволить себе потерять те отряды, которые не пригодятся в финальной битве (бретонские рыцари, огры, Flagellants...). Сначала вас атакуют Ghouls и Undead Chariot и с левого, и с правого флангов, так что будьте готовы. Потом будет еще колесница, по отряду Skeleton Horsemen с каждого фланга и, может быть, еще Ghouls... А затем – мумии (очень крутые, обращаться с повышенной осторожностью). Против Ghouls применяйте рог Ургока. Против мумий – мортиру и побольше огненных заклинаний (кроме Flamestorm). Эльфами лупим всех подряд. Можете попробовать убить из пушки некромансера, когда он стоит около крепостной стены, иногда получается. Если вы сильно не высовывались и все делали правильно, то ситуация к концу боя будет следующая: все обычные враги аннигилированы, а Black Grail Knights мирно пасутся у входа в крепость и делают вид, что это все их не касается. Но вы им не верьте! Время расплаты пришло! Аккуратно передвигаем все отряды к ближайшему к крепости дому у дороги (кстати, там лежит Portion of Strenght), располагаем их оптимально для контратаки Black Grail. И начинаем методично обстреливать противника из луков. Через некоторое время ему это надоест, и тогда ждите атаки. Забивать рыцарей Черного Грааля лучше всего магией и магическими предметами. Но когда дело дойдет до рукопашной, натравите на них бретонских рыцарей, а потом всех остальных...

Итог: потери на несколько тысяч монет.

Изменения в составе армии: бретонские рыцари покинули нас, но зато император выдал меч Runefang, и Steam Tank вновь с нами.

СРАЖЕНИЕ 25
ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Состав врагов

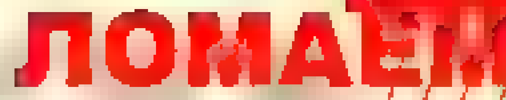
Dread King, Necromancer (4), Screaming Scull Catapult (4), Screaming Scull Catapult (4), Screaming Scull Catapult (4), Skeleton Archers 20 (4), Skeleton Archers 19 (4), Skeleton Archers 24 (4), Skeleton Archers 23 (4), Skeleton Archers 25 (4), Mummies 10 (4), Mummies 10 (4), Mummies 10 (4), Mummies 11 (4), Mummies 9 (4), Mummies 12 (4), Mummies 11 (4), Mummies 10 (4), Mummies 10 (4), Mummies 9 (4).

Вот здесь-то вы попали в переделку! Если бы четыре отряда мумий атаковали одновременно с короткой дистанции, то они просто затоптали бы вас... но мумии атакуют парами, поэтому шансы есть. Строимся как на рисунке. Обратите внимание, что построение смещено на левый фланг. Это даст вам дополнительное время, пока враги с правого фланга будут до вас добираться, а также не позволит некромансеру телепортироваться в разные точки вокруг вашей армии. Затем начинаем концентрированно обстреливать Skeleton Archers на левом фланге. Потом переключаемся на мумий. Пушке можно сразу задать дальнюю цель (например, второй отряд Skeleton Archers), чтобы потом не тратить драгоценные секунды на отмену/переключение огня. Если ваш маг владеет крутыми заклинаниями, то с мумиями вы справитесь без особых проблем. Когда рукопашная схватка уже будет неизбежна, атакуйте сначала пехотой, а потом кавалерией. Постоянно трубите в рог и применяйте все остальные магические предметы. Если мумии сломаются, преследуйте их кавалерией до полного истребления или до белого флага. Едва вы успеете разобраться с первой парой мумий, как уже вторая – на подходе. Мумии в этом сражении прячутся в пирамидах. Используйте Portions of Strenght, которые вы берегли всю игру. Когда вы все-таки отобьетесь от первой атаки и расстреляете Skeleton Archers, прикажите пушке стрелять по мумиям, находящимся рядом с Dread King'ом. А остальные пусть разбираются с некромансером.



Некромансер будет периодически телепортироваться и насылать всякие вредоносные заклинания на ближайший к нему отряд (Grudgebringer Cavalry с Banner of Arcane Warding). Запомните место, куда он телепортируется, и откройте по нему (месту) огонь мортирой и лучниками. Также используйте Banner of Wrath.

Когда врагов в пределах досягаемости уже не останется, начните телепортировать мага и поджигать катапульты и лучников противника. Причем маг должен оставаться незамеченным (например, спрятан за зданием). В конце концов Dread King и остатки его сил двинутся на ваши поредевшие ряды... Dread King'а вы должны снять на дистанции, т. к. в рукопашном бою он очень силен.





ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ



StarCraft

Люди

В бункеры сажайте трех морских пехотинцев и одного огнеметчика. Морские пехотинцы стреляют достаточно далеко (особенно, если вы изучите нужную технологию в Академии), к тому же могут доставать как наземные, так и воздушные цели. Однако в ближнем бою огнеметчик наносит врагам гораздо большие ранения. Так что они отлично дополняют друг друга.

Усовершенствование брони для солдат не проводите — их все равно в открытом бою убивают необычайно быстро. Вообще же всех солдат сажайте в бункер, иначе они почти бесполезны.

Стоит ли применять стимуляторы (Stim-packs), которые отнимают жизнь? Стоит, т. к. пока у солдата остается хоть единица жизни, он будет продолжать стрелять. А после применения стимуляторов стреляют они гораздо быстрее. Главное — чтобы солдат сидел в бункере.

Поставьте сзади бункера пару танков в режиме осады, один-два «Голиафа» и один SCV. Танки будут стрелять по наземным целям, бункеры отвлекут врагов на себя на пару секунд, пока танки перезаряжают пушки, «Голиафы» отразят воздушную атаку (их можно усовершенствовать, и они станут намного сильнее ракетных башен), а SCV будет ремонтировать всех прямо во время боя.

Призраков в бункеры не сажайте, поскольку морские пехотинцы после применения стимуляторов стреляют намного быстрее, а сидящие в бункере призраки не могут применить Lockdown на технику противника.

«Грязный» трюк: при атаке на базу противника пустите вперед по воздуху какое-либо здание, а сразу за ним — всю толпу ваших парней. Противник первым делом пустится стрелять по самому первому «солдату» вашей армии — летящему зданию, у которого запас жизни весьма велик, а вы тем временем расстреляете его солдат.

Зерги

Чтобы не терять своих солдат, почаще пользуйтесь их способностью закапываться в землю. Скажем, напали вы на базу противника, взорвали ее и видите толпу, бегущую к вам с соседней базы и пылающую жаждой мести. Бегом ведите своих ребят чуть в сторону, чтобы они вышли из зоны видимости противника, и тут же дайте им команду закопаться в землю. Подождите, пока здоровье ваших бойцов восстановится, потом выкапывайтесь — и снова в бой.

Протоссы

При атаке на базу враги всегда сначала стараются расстреливать пушки, и только потом переключают внимание на других защитников. Поэтому имеет смысл расположить пушку немного позади солдат. Пока враги будут стараться расстрелять пушку, ваши солдаты будут стараться расстрелять врагов, не встречая сильного сопротивления.

При атаке на базу противника пустите вперед несколько «галлюцинаций» (двойников) своих солдат. Пусть они на пару мгновений отвлекут на себя внимание врагов, а ваши солдаты тем временем успеют подбежать поближе.

Помните — перехватчики, выпускаемые с несущего корабля, могут поражать врагов, которые не могут вас достать своими выстрелами. Но для достижения этого эффекта вам надо передвигать несущие корабли в сторону врага очень мелкими рывками.

Total Annihilation

Враги всегда атакуют вашего командира, если он стоит несколько впереди основной армии. В некоторых случаях у вас будет возможность воспользоваться этим. Найдите одиноко стоящую скалу, поставьте командира вплотную к ней. А позади него выставьте дальнобойную технику. Противник видит командира, начинает стрелять по нему, но скала стоит на пути выстрелов, тогда он (враг) начинает идти в обход скалы и тут же попадает под обстрел ваших доблестных артиллеристов. А стрелять по артиллеристам врагу недосуг — тут же командир под боком.

В большинстве начальных миссий имеет смысл сразу же «наклепать» побольше солнечных батарей и бросить командира в бой, пусть он крошит врагов D-Gun'ом. А чтобы успевать стелять по врагам, снизьте скорость игры до минимума.

Для того чтобы ваша дальнобойная артиллерия могла с безопасного (для нее) расстояния расстреливать врагов, вы должны этих врагов видеть. А радиус обзора у большинства ваших солдат невелик. На первых порах есть смысл использовать в качестве «наводчика» командира, предварительно замаскировав его маскировочным полем. Если у вас есть на базе Energy Storage, то вы можете передвигать невидимого командира короткими перебежками, а потом просто ждать, пока запас энергии

Grand Theft Auto

Если вы не хотите или не можете выполнять миссии, повышать коэффициент умножения и т. п., то есть абсолютно честный способ выиграть игру. Надо воровать машины и ставить их где-нибудь в переулке вплотную друг к другу. Когда их наберется достаточно много, выстрелите несколько раз в одну из них, чтобы она взорвалась. Остальные машины тоже взорвутся, и вы получите гораздо больше очков, чем вам необходимо. Для большего эффекта ставьте машины так, чтобы от одной машины взрывалась не одна, а сразу несколько — это принесет гораздо больше денег. Так, двадцать две машины дали мне более двухсот миллионов очков. Только не забудьте приготовить скоростной автомобиль и разведать путь до автомастерской, так как после взрыва вся полиция города насядет на вас.

Если вы уходите от погони на автобусе (coach), то каждый полицейский автомобиль, который врезается сзади в ваш автобус, сразу взрывается, а вы получаете деньги за убийство полицейского.

Если вы убегаете от полицейского пешком, то, во первых, старайтесь не бежать по прямой, т. к. полиция стреляет очень метко. А во-вторых, выбирайте путь навстречу едущим машинам и перепрыгивайте через них: полицейские прыгать не умеют и будут вынуждены обегать их. Если рядом с вами есть большая машина (автобус или бензовоз), то забегите за нее, а когда полицейский тоже начнет обегать ее, проскочите под ней. Пока полицейский полностью обежит машину, вы уже успеете сесть в его собственный автомобиль и уехать.



КОДЫ, ПАРОЛИ,



АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

Во время миссии нажмите **Enter** и напечатайте:
#Chicken
Снова нажмите **Enter**. Вы разрешили применение кодов.
Далее напечатайте один из следующих кодов:
#kill all – убить всех врагов,
#show map – открыть всю карту,
#victory – победа в миссии,
#modify army + god – получите режим Бога для своих орлов,
#pickup all – собрать все мешки,
#create NN Gold – заработать столько золота, сколько укажете вместо NN,
#summon hero – вызвать героя,
#modify XX YY – придать объекту XX (герою, армии) некоторые параметры YY (свойства)
#modify XX YY + spells – заклинания,
#modify XX YY + knowledge – познания

ANNO 1602

Для получения доступа ко всем миссиям отредактируйте файл «game.dat» любым редактором, хоть notepad'ом. Поменяйте:
Volume: -750, 0, -577
на Volume: -750, 0, -580
(Значение «-750» может варьироваться)

ARMORED FIST 2

Эти коды подходят для версии 1.03. В режиме Multiplayer они действовать не будут.
Вводить все коды надо после начала миссии.
OVERVIEW – зажмите одновременно **Ctrl** и **F12**. Для отключения повторите всю процедуру. Этот код даст вам карту всей битвы.
RELOAD – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **R**. Этот код даст вам максимально возможный боезапас для оружия.
REPAIR – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **D**. Это код полностью удалит все повреждения вашего танка.
INDESTRUCTIBLE – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **I**. Этот код сделает ваш танк неуязвимым. Данный код надо применять отдельно для каждого танка.

ARMY MAN

Нажмите клавишу **Esc** и напечатайте:

Succumb	– проиграть сценарий,
Triumph	– выиграть сценарии,
Omniscient	– переключение обзора камеры с вида на вашего бойца на общий вид всех войск,
Pyromancer	– включение взрыва правой кнопкой,
Aerobalistics	– добавка полной воздушной поддержки,
Invulnerable	– делает сержанта неуязвимым,
Paralysis	– враги не могут сходить с места,
Telekinetic	– телепортировать сержанта куда угодно (при помощи режима скроллирования карты выберите нужное вам место),
Plethora	– полное восстановление боезапаса,
Occultation	– включение режима скрытности (пока сержант не выстрелит, его не заметят),
Kahuna	– добавляются взрывы, неуязвимость и переключение обзора камеры на все войска.

COMANCHE GOLD

Нажмите **R** (радиопереговоры) и напечатайте:

PIGSOINK	– огромный запас оружия,
HARMONY	– дает GPS Hellfire;
6969	– Mercenary,
X666	– убить напарника,
IMARAT	– стать невидимым,
IMACOW	– остановить время,
LOADME	– возобновить боезапас,
FIXME	– отремонтировать все полученные повреждения

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Пароли миссий
Миссия 2: 4JJXB
Миссия 3: ZDD1T
Миссия 4: RFF1J

DARK COLONY

В окне «Chat Bar» (внизу экрана, где компьютер выдает вам сообщения) напечатайте:
1. SLAG NET – увидите всю карту,
2. WE NEED EQUIPMENT – получите 10 000 petra (в режиме Multiplayer столько же получат и все другие игроки)

DEADLOCK 2

Нажмите **Ctrl** + **F12** и введите эти коды:

PILE IT ON	– добавить ресурсов,
Q40	– исследовать все научные проекты,
GREEBLIE	– завершить исследования текущего проекта,
WALL2WALL	– получить максимально возможное население;
LEO	– показать на территории врага ресурсы/войска,
BIGBRO	– увидеть любую территорию,
CHARISMA	– стать другом всех игроков, управляемых компьютером,
S-MART	– Skinneen появляются немедленно;
SQUISH	– выиграть сценарий

Все эти коды не работают в режиме «Кампания»

FORSAKEN

Напечатайте в любом из меню:

BUBBLES	– разрешить применение кодов;
IAMZEUS	– включить/выключить режим Бога,
FULLMONTY	– включить/выключить выбор любого уровня

INCOMING

Зажмите **Shift** и напечатайте:
WIREWEWAITING – отключение текстур,
WHATSTHEPOINT – точечная графика,
SOLIDASAROCK – неуязвимость,
FLATBROKE – отключение теней,
GOURAUD – включение затемнения по Гуро,
OLDMACDONALD – защита ферм,
FLYMETOTHEMOON – гонки на Луне,
HAVEALL – получаете все,
SUPERDAISY – один выстрел убивает их всех,
SUPERSHOOT – тоже самое, что и SUPERDAISY,
INVUNERABILITY – неуязвимость,
INFINITELIVES – бесконечные жизни,
INFINITEWEAPONS – бесконечное оружие,



СЕКРЕТЫ для PC



MASTEROFTHEUNIVERSE – изменяет текстуры.
Клавиши, включающие/выключающие коды:
F2 – легкий выстрел,
F3 – неуязвимость,
F4 – бесконечные жизни,
F5 – бесконечное оружие,
F6 – «умная» бомба (Smart bomb),
F7 – выход из игры,
F8 – сохранение данной ситуации,
F9 – презагрузка сохраненной ситуации,
F10 – включение/выключение синхронизации кадров,
F11 – начать заново

LIBERATION DAY

Откройте папку, в которую установили игру. Найдите там папку «EXE», откройте ее и найдите файл «libday. n ».
В файле измените «cheats = 0» на «cheats = 1». Сохраните изменения.
Во время игры нажмите:
Tab + W – выиграть сценарий,
Tab + L – проиграть сценарий,
Tab + D – получить ресурсы (в режимах города или в режиме расстановки),
Tab + R – получить полную броню,
Tab + P – получить неограниченное количество единиц действия (action points)

LORDS OF MAGIC

Нажмите **Ctrl** + \, потом напечатайте:
Jackpot – получите 200 золотых, кристаллы и эль,
Marathon – 1000 очков движения выбранной группе,
Puff – дракон,
Hocuspocus – все доступные заклинания и 1000 очков маны выбранной группе

MECHWARRIOR: THE TITANIUM TRILOGY

Все эти коды работали ранее с 3Dfx-патчем для **Mechwarrior 2: Mercenaries**. Теперь они работают со всеми играми серии (**Mechwarrior 2**, **Ghost Bear's Legacy** и **Mercenaries**).
Зажмите **Ctrl** + **Shift** + **Alt** и напечатайте:
su – включение/выключение неуязвимости,
is – включение/выключение неограниченного боезапаса,
oo – включение/выключение теплового наведения,
it – взорвать выбранную цель,
re – уничтожить выбранную цель (не так красиво, как в предыдущем варианте);
in – вам даются прыжковые двигатели,
cr – неограниченная энергия для прыжковых двигателей,
li – успешное окончание миссии,
be – включение режима Free Eye (свободное перемещение камеры внешнего обзора)

MOTORHEAD

Режим супермашин
на экране личных опций введите вместо имени «Supercars», а вместо команды – «Grem». Теперь камера будет показывать гонки сверху.
Режим для любителей акробатики
на экране личных опций введите вместо имени «Demon», а вместо команды – «Grem». Ваша машина будет оборудована весьма своеобразной подвеской.
Еще один режим для любителей акробатики:
на экране личных опций введите вместо имени «g ride», а вместо команды – «west». Ваша машина также будет оборудована своеобразной подвеской.
Режим для уменьшения силы тяжести
на экране личных опций введите вместо имени «Buzz Aldrin», а вместо команды – «NASA». Теперь ваша машина сможет совершать огромные прыжки.

OUTWARS

Коды для коммерческой версии игры
macleod – бессмертие,
keymaster – неограниченное топливо для ракетного ранца,
dirtyharry – неограниченный боезапас,
buzz – крылья для планирования,
framerate – счетчик кадров,
phantom – возможность шпионить за существами при помощи клавиш **F11** и **F12**,
snipsnip – изменить пол персонажа (с мужского на женский или наоборот),
gohome – перенестись на начальную позицию,
sneakers – режим скрытности,
thrasher – режим «Thrasher» (показывает всех ваших врагов на радаре),
timewarp – включить/выключить секундомер, отмеряющий время миссии,
weaponcam – включение оптического дисплея для оружия (камера следует за пущенным снарядом, как в случае с «умными» бомбами (smart bombs)),
singletrac – одноколейный путь,
bigears – включение/выключение «Placeholder Sounds»,
jumpXXX – перенестись на уровень, заданный вместо XXX. Другими словами, напечатав «jumpoasis», вы перенесетесь на уровень Oasis. Известны следующие уровни, для которых код работает: Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut и Dead

Outwars Cheat List – Trial Version
killer – режим «Happy Trigger Mode»,
macleod – неуязвимость,
singletrac – сообщение «SingleTrac»,
All Combat Suits/Weapons – в игровом меню щелкните на multiplay, потом щелкните на armory, потом на suit. Щелкните на костюме внизу. Когда он станет подсвечен, нажмите клавишу **D**. С первого раза может и не получиться, тогда повторите. Это вам даст на выбор все виды костюмов.
Подобным же образом вы сможете получить все виды оружия.

Коды для бета-версии
god – неуязвимость,
tex – режим «Happy Trigger Mode»

SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY

Уберите файл «savedata.txt» из директории игры, и вы получите доступ ко всем миссиям.
Чтобы уподобиться Горцу (бессмертие), надо нажать **Alt** + **Shift** + **V**, после чего выбрать в меню инвентаря Viewmaster. В результате у вас, помимо всего прочего, прибавится (обновится) время

STARCRAFT

Коды вводятся вовремя игры после нажатия клавиши **Enter** (ввод также подтверждается нажатием **Enter**)



Power overwhelming – Режим неуязвимости (God Mode),
Show me the money – 10 000 единиц газа и 10 000 единиц минералов,
Operation CWAL – Ускорение постройки зданий и боевых единиц,
The Gathering – Бесконечная мана для всех использующих ее единиц,
Game over man – Проиграть игру,
Noglues – Запрещение врагам использовать магию,
Staying Alive – Вы никогда не завершите миссию,
There is no cow level – Выиграть миссию,
Whats mine is mine – Минералы ,
Breathe deep – Vespene Gas,
Something for nothing – Задействовать все upgrad-ы,
Black Sheep Wall – Раскрыть карту,
Medieval man – Задействовать все upgrad-ы на конкретный юнит,
Modify the phase variance – Все здания доступны для постройки,
War aint what it used to be – Выключить режим карты «fog of war» («туман войны»),
Food for thought – Возможность строить юниты без учета продовольствия,
Ophelia – Нажмите **Enter**, а затем наберите название миссии, в которую хотите переместится

THE REAP

diesheepdie – начало с лучшими видами оружия,
absolutenot – неуязвимость,
sdivinorum – бесконечная жизнь,
toughguy – более крутые враги
Коды для уровней
2 – qbkcbedb,
3 – cdcbudc,
4 – 5cmcb4fsb

TONIC TROUBLE

Напечатайте во время игры
SUPERED – большой и сильный герой,
MODEFLY – полет,
FULLLIFE – полная жизнь,
ALLPOWERS – все полезные предметы

КОДЫ для SPS



ARMORED CORE

Смерть вам к лицу
В **Armored Core** (**AC**) попытайтесь умереть с менее чем -50 000 кредитов на вашем счету. Если одна смерть не даст вам этого результата, вы всегда сможете умереть снова. После вашей кончины появится нечто вроде мультика, после которого вы сможете начать игру с самого начала, однако все имевшиеся до момента смерти вещи у вас сохранятся
Весь смысл этого трюка в том, что после его выполнения (т е после смерти с менее чем -50 000 кредитов) вы получаете особые бонусы
Первый раз ваш радар становится GRID
Второй раз нет изменений
Третий раз нет изменений
Четвертый раз: теперь вы можете стрелять из заднего оружия во время движения
Пятый раз: нет изменений
Шестой раз выработка энергии увеличивается вдвое, что позволит вам почти неограниченные полеты (при правильной конфигурации вашей машины)
Изменение фона эмблемы
Сначала выберите эмблему, затем идите на экран EDIT EMBLEM. Там зажмите
L1 + **L2** + **R1** + **R2**, затем нажмите **Select**
Вид от первого лица
Чтобы переключиться на вид от первого лица, одновременно нажмите ▲ + ■ + **Start**, затем выведите игру из состояния паузы. Чтобы вернуться к виду от третьего лица, просто включите паузу в игре. Потом выключите паузу
Местонахождение секретных вещей
Вот места, где находятся секретные вещи
1 Destroy plus escapee: на выступе здания на три уровня вниз
2 Guard wharf warehouse в самом начале развернитесь и украдите тот самый радар, который стережете
3 Destroy fuel depot во второй комнате на полке сзади уничтожьте баки с топливом, потом идите туда и обыщите задний угол
4 Retake air cleaner внутри ящика на потолке
5 Kill struggle leader: внизу района, где взрывается пол, обыщите заднюю часть расщелины
6 Exterminate organisms: обыщите заднюю часть комнаты королевы
7 Guard freight train: уничтожьте один из ящиков в районе погрузки
8 Destroy intruders: в нише под самым верхним мостом
9 Guard factory entrance: в «Красном» («RED») углу карты
10 Secret factory recon в «Красном» («RED») углу карты
11 Eliminate strikers: в самом начале развернитесь и уничтожьте один из броневиков

DEATHTRAP DUNGEON

Неуязвимость – Находясь на экране установок, нажмите ↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑
Доступность всех уровней – В главном меню нажмите **L1**, **R1**, ●, ●, ■, ●, **R1**, **L1**
Потом идите в меню загрузки игры – и появятся все уровни

FIGHTING FORCE

Неуязвимость и выбор уровня
На главном экране (там, где 1 PLAYER, 2 PLAYER и OPTIONS) зажмите ← + ■ + **L1** + **R2** до тех пор, пока внизу не появится надпись «Cheat Mode». Быстро выберите OPTIONS – и сможете включить неуязвимость или начать на любом из уровней
Суперкомбо
Играя за Ястреба (Hawk), схватите кого-нибудь и нажмите **X**, **X**, **X**, ■, ■, ■ ● Это комбо может сразу убить большинство противников и является лучшим в игре

FINAL FANTASY TACTICS

1 Воспользуйтесь способностью ниндзя «two sword skill»
2 Установите любой меч, который нельзя купить, во вторую ячейку, а в первую ячейку – щит
3 Идите в любой магазин, торгующий мечами. Теперь вы можете покупать ранее недоступные мечи



Замечание: этот фокус проверен для мечей Excalibur и Chaos Blade. Возможно, для других мечей он и не работает.
Несколько советов: применение заклинания «haste» упростит вам жизнь. В самом начале игры выучите заклинание «accumulate» и убейте всех врагов, кроме одного. Затем убегайте от него, не нападая, и все время применяйте «accumulate». Как только в вашем отряде появится Mustadio, обучите его умению «arm aim» и убейте всех врагов, кроме одного. Далее пусть Mustadio применяет «arm aim» на этого врага. Враг по возможности попытается убежать, так что применяйте «accumulate». Этот фокус весьма эффективен и позволяет вам овладеть всеми искусствами в одной битве. За 30-минутную битву «Summoner» может набрать аж 8500 очков.

LAST BRONX

Оскорбление противника
Один из классных моментов в игре – возможность разозлить своего противника, оскорбляя его. Правда, сделать это не всегда получается.
Оскорбить противника (Taunt) можно двумя способами. Первый – постоянно бить по клавише «guard», второй – смотря влево, нажмите: ↓, ↓ + ←, ←, **«Start»**.
Выбор цвета одежды бойца
Зажмите **«Start»**, когда будете выбирать бойца.
Игра за секретного бойца
Чтобы играть за Redeye, выиграйте в режиме PC на самом трудном уровне сложности. Когда на экране выбора бойца вы нажмете ↑, появится Redeye.
Последние слова
По окончании боя показывают краткий повтор. После победы на Redeye (в режиме arcade или в последнем бою в режиме PC) во время этого повтора нажмите и удерживайте любую клавишу. Ваш боец произнесет последние слова. Только вот зачем?

MOTORHEAD

COWRULES	– первый раунд,
FRAGTIME	– второй раунд,
TURBOMOS	– третий раунд,
LASTCODE	– последняя машина,
INSANITY	– увеличение сцепления с дорогой,
SOFTHEAD	– вид «Speedy»,
SUPERCAR	– вид сверху,
NOCHEATS	– выключить предыдущие три

NEED FOR SPEED 3

Напечатайте эти коды вместо своего имени на экране опций.

SPOILT	– все стандартные машины и трассы,
ROCKET	– получаете суперавто «El Nino»;
PLAYTM	– трасса «Комната игрушек»,
XCAV8	– трасса «Подземные пещеры»,
XCNTRY	– трасса «Каньон»;
MNBEAM	– трасса «Космическая станция»,
GLDFSH	– подводная трасса,
1JAGX	– «Ягуар»;
AMGRMC	– «Мерседес»,
SEEALL	– все виды обзора

NIGHTMARE CREATURES

Примените на экране ввода паролей
←, ↓, X, ■, ↓, ●, ■, ↓
Получите возможность играть за чудовищ и выбирать уровень, а также обретете неограниченую жизнь.
Вот пароли для всех уровней игры при выборе персонажа Ignatius.

▲, ●, ▲, ←, ▲, ■, X, ■	– Spitalfield,
▲, X, ●, ▲, ▲, ↓, ■, ↑	– Hydra,
▲, ■, ▲, ←, ▲, ↓, ↑, ■	– Thames Tunnel;
▲, ↑, ▲, X, ▲, ↑, ↓, ●	– India Docks,
▲, ↓, ▲, X, ▲, ↓, ←, ●	– Highgate Cemetary,
▲, ←, ▲, ↑, ▲, ▲, ▲, X	– Hampsted Heath,
▲, →, ▲, ↑, ▲, ●, ●, X	– Queenhite Dock,
●, ▲, ▲, ↑, ▲, X, X, X	– City,
●, ●, ▲, →, ▲, ↑, ↓, ↓	– Smithfield,
●, X, ▲, ↓, ▲, ↑, ←, ↑	– Abdomianl Snowman,
●, ■, ▲, ↓, ▲, ↓, ▲, ↑	– Reget's Canal,
●, ↑, ▲, ↓, ▲, ←, ●, ↑	– London Zoo,
●, ↓, ▲, →, ▲, ●, X, ↓	– St. Miralbone;
●, ←, ●, ●, ▲, ■, ■, ←	– Bloomsbury;
●, →, ▲, ↓, ●, X, ↓, ↓	– Pimlico,
X, ▲, ▲, ■, ●, X, ←, ↑	– Jack the Ripper;
X, ●, ▲, ■, ●, ■, ▲, ↑	– Westminster,
X, X, ▲, ■, ●, ↑, ●, ↑	– Last Level

TEKKEN 3

Секретные персонажи
Гон – Как только вы задействуете режим «Ball mode», одолейте в этом режиме маленького динозаврика, и сможете в дальнейшем играть им.
Доктор Босконович – Четыре раза сыграйте в режиме «Force mode». После четвертого раза появится Доктор Б. Одолейте его, и потом сможете играть им.

THEME HOSPITAL

Уровень	Пароль
2	– X, ●, ■, ▲, ▲, ●, ■, X,
3	– ●, ●, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲,
[illegible]	– ■, ▲, ●, ■, X, X, ▲, ●;
5	– ●, ▲, ■, ●, X, ▲, ●, ■;
6	– ■, ▲, ■, ●, X, ■, X, ●;
7	– ■, ▲, ▲, ●, X, ■, ▲, ●;
[illegible]	– X, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, X.

WARHAMMER: DARK OMEN

Переход на следующую главу: находясь в главном меню, нажмите **R2, R1, L2, R2, R1, R2**, затем выберите опцию «Resume».
Пропуск битвы: находясь на экране размещения войск, нажмите **Select, R1** (2 раза), **L2** (2 раза), **R1, R2**, потом выберите опцию «Resume».
Получение денег: находясь на экране размещения войск, нажмите **Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2**. Далее выберите опцию «Resume».
Мгновенная смерть: находясь на экране размещения войск, нажмите **Select, R1, L1, R2** (2 раза), **R1** (2 раза). Далее выберите опцию «Resume».
Быстрая перезагрузка: находясь на экране размещения войск, нажмите **Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1**. Далее выберите опцию «Resume».
Выбор противника: находясь на экране размещения войск, нажмите **Select, L2** (2 раза), **R2, L2, R1** (2 раза). Далее выберите опцию «Resume».
Маленькие головы: находясь на экране размещения войск, нажмите **Select, L2** (4 раза), **R1, R2**. Далее выберите опцию «Resume».
Просмотр видеовставок – находясь на основном экране, нажмите
The Black Grail – ←, **L1**, ●, **L2**, ▲, **R2**,
Carnstein and Jewel – **R1**, ▲, **R2, R2**, ■, **R1**,
The Hand of Nagash – **R2**, ←, **R2**, ↑, ↓, ←;
Liber Mortis – ●, ▲, ■, →, **R1, R2**,
Victory – **L2**, →, ■, →, **R1, R2**,
Long March – **R1, L2**, ▲, ■, ←, **R2**
Просмотреть имена создателей игры: находясь в главном меню, нажмите ←, →, ■, →, **R1, R2**



КАК ВЫБРАТЬ И

Правильный выбор монитора очень важен – монитор в наибольшей [illegible] самочувствие человека, работающего за компьютером

Правильный выбор монитора очень важен – монитор в наибольшей степени влияет на здоровье и самочувствие человека, работающего за компьютером. Поэтому крайне важно правильно выбрать монитор (и видеокарту) для своего компьютера. Для этого и предлагается следующая информация.

Монитор входит в состав любой компьютерной системы. Он является визуальным каналом связи со всеми прикладными программами и стал жизненно важным компонентом при определении общего качества и удобства эксплуатации всей компьютерной системы. Поэтому чем больше вы знаете о мониторе, тем более правильный выбор сделаете при его приобретении.

В настоящей статье мы обсудим только привычные всем мониторы на электронно-лучевых трубках (CRT, cathode ray tube). При всех преимуществах жидкокристаллических (LCD, liquid crystal display) мониторов и резком снижении цен на них стоимость ЖК-монитора со сравнимыми параметрами превосходит стоимость обычных мониторов в несколько раз. Есть у них и другие недостатки. И хотя производители очень активно улучшают все параметры ЖК-мониторов, одновременно снижая цены на них, пока приобретение такого устройства не актуально.

Как определяются размеры экрана монитора

Размер экрана – это размер по диагонали от одного угла изображения до другого на электронно-лучевой трубке (ЭЛТ), называемой также кинескопом. Изготовители мониторов в дополнение к физическим размерам кинескопов также предоставляют сведения о размерах видимой части экрана. Физический размер кинескопа – это внешний размер трубки. Обычно размер видимой части экрана примерно на дюйм меньше диагонали ЭЛТ. (Это не относится к ЖК-мониторам. У них эти размеры совпадают.)

Как цветные мониторы воспроизводят цвета

Цвет на экранах телевизоров и компьютерных мониторов создается одним и тем же способом. Внутренняя поверхность кинескопа покрывается люминофором, который начинает светиться при взаимодействии с электронным лучом.

Используется три основных цвета люминофора: красный, зеленый и синий. Для воспроизведения всего спектра доступных цветов эти три составляющих смешиваются между собой. Например, если одинаково активизируются все три люминофора – красного, зеленого и синего цветов, то они создают белый цвет.

Как устроен цветной монитор

Внутри корпуса цветного монитора находится электронно-лучевая трубка (ЭЛТ), которая называется также кинескопом, источник питания, в том числе с напряжением до 30 тысяч Вольт, схемы развертки и управления. В состав ЭЛТ входят блок из трех катодных пушек для трех цветов (рис. 1), маска и стеклянный экран, покрытый изнутри люминофором. Катодные пушки испускают потоки электронов. С помощью маски они направляются на люминофор соответствующего цвета. Когда электронный поток попадает на люминофор, тот светится, создавая изображение.

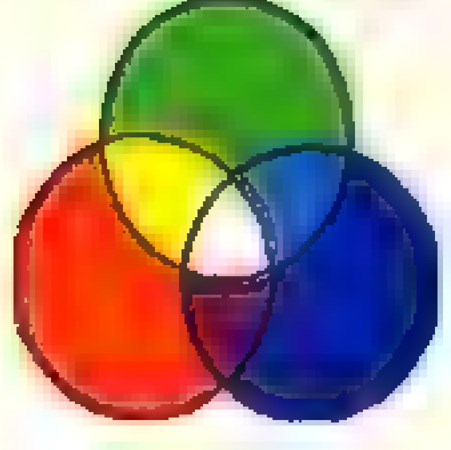


Рис. 1

Разрешающая способность монитора

Разрешающая способность (или разрешение) означает плотность отображаемого на экране изображения. Она определяется количеством точек или элементов изображения вдоль одной строки и количеством горизонтальных строк. Экран VGA с разрешением 640x480 точек имеет 640 точек вдоль строки и 480 строк, развернутых на экране. Чем выше разрешающая способность, тем больше информации выводится на экран. В настоящее время максимально возможное разрешение мониторов общего назначения достигает значения 1800x1440 (например, у монитора ViewSonic P815), что значительно превышает разрешающую способность цветного телевизора, равную приблизительно 800x625 точек. В режиме максимального разрешения монитора, как правило, работать нельзя (слишком мелко). Но максимальное разрешение является одним из важнейших параметров оценки качества монитора. Чем выше максимальное разрешение, тем лучше монитор.

Чем мониторы отличаются от телевизоров

При покупке цветных телевизоров нас больше интересуют цена, размер экрана по диагонали, наличие пульта дистанционного управления и телетекста, но далеко не все спрашивают о разрешающей способности телевизора. Возможно, мы задаем вопросы относительно некоторых регулировок и настроек экрана, но частоты регенерации не интересуют почти никого.

Почему так важны разрешающая способность, частоты регенерации изображения и цифровые средства управления, когда выбирается цветной монитор? От этих характеристик зависит не только удобство пользователя монитора, но и его здоровье. Во-первых, пользователь смотрит на монитор с близкого расстояния, в то время как телевизор смотрят, находясь намного дальше. Во-вторых, телевизионное изображение непрерывно меняется и воспринимается визуально как единое целое. При работе за компьютером нужно иметь возможность читать мелкий текст или полностью концентрировать свое внимание на определенных изображениях либо каких-либо фрагментах его. Оба эти обстоятельства требуют от мониторов высокой четкости и стабильности изображения.

Частота регенерации и разрешающая способность монитора

Частота строчной развертки, выражающаяся в килогерцах (кГц), равна количеству строк, которое луч может пробежать за одну секунду. Более высокая частота строчной развертки позволяет выводить на экран изображения с более высоким разрешением.

Частота кадровой развертки или частота смены кадров, выраженная в герцах (Гц), соответствует частоте кадров: сколько раз луч формирует полное изображение – от самой верхней строки до самой нижней – за одну секунду. **Чем выше частота кадровой развертки, тем меньше уровень нежелательного мерцания изображения, на которое невольно ре-**

КУПИТЬ МОНИТОР

агируют глаза и, следовательно, меньше нагрузка на зрение. Частоты строчной и кадровой разверток подбираются так, чтобы сформировать на экране изображение с высоким разрешением и отсутствием мерцания. Минимально допустимая частота кадровой развертки — 75 Гц. Но это минимум, и при такой частоте многие пользователи замечают мерцание экрана, особенно в помещении, освещенном люминесцентными лампами. Поэтому необходимо выбирать монитор с частотой регенерации не менее 85 Гц в основном режиме разрешения для данного монитора (например, для 15 дюймов — 800x600)

Различия между теневой маской и апертурной решеткой

Маска электронно-лучевой трубки (кинескопа) является ее ключевым компонентом. Существует два основных типа масок кинескопов: теневая маска и апертурная решетка, также называемая щелевой маской. Оба типа мониторов обеспечивают превосходное качество изображения, тем не менее есть некоторые особенности.

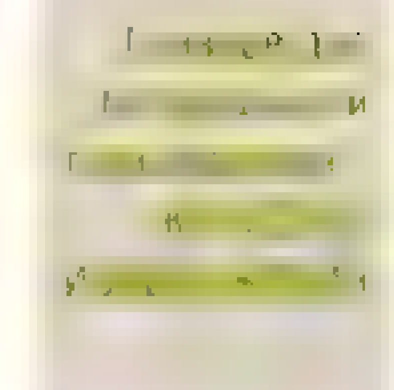
Мониторы с апертурной решеткой (Рис. II) формируют более яркие изображения с более богатыми и насыщенными цветами. Экран кинескопа с апертурной решеткой представляет собой как бы часть боковой поверхности цилиндра, поэтому он плоский только по вертикали. К широко распространенным технологиям апертурных решеток относятся SonicTron корпорации ViewSonic, DiamondTron компании Mitsubishi и Trinitron компании Sony.

В свою очередь, теневая маска (Рис. III) дает возможность более точно воспроизводить детали изображения на экране монитора, при этом кинескопы с теневой маской имеют конструкцию с прямоугольным плоским экраном, который формирует изображения с гораздо большей точностью и с меньшими искажениями. Большая часть потока электронов, испускаемых катодной пушкой, попадает не на люминофор экрана, а на маску, нагревая ее. Тепловое расширение маски приводит к ухудшению качества изображения. Лучшие теневые маски сделаны из инвара (INVAR) — магнитного сплава железа (основа) с никелем, обладающего малым коэффициентом линейного расширения для того, чтобы выдерживать длительное воздействие высоких температур без искажения формы.

Выбор между мониторами с теневой маской или с апертурной решеткой зависит от предпочтения пользователя и прикладных программ, с которыми он работает. Для графических прикладных программ типа настольных издательских систем технология апертурной решетки часто предпочтительней из-за способности таких мониторов отображать цвета более четко и ярко. Однако пользователи и разработчики систем автоматизированного проектирования, вероятно, предпочтут мониторы с теневой маской для создания точных чертежей и рисунков и лучшего воспроизведения их на более плоских экранах. Конечно, это деление весьма условно — сейчас уже созданы кинескопы по технологии апертурной решетки, но с абсолютно плоским экраном.

Что такое шаг точки и как он влияет на изображение

Шаг точки — это расстояние по диагонали между двумя точками люминофора одного цвета. Например, диагональное расстояние от точки люминофора красного цвета до соседней точки люминофора того же цвета. Этот размер обычно выражается в миллиметрах (мм). В кинескопах с апертурной решеткой используется понятие шага полосы для измерения горизонтального расстояния между полосами люминофора одного цвета. Чем меньше шаг точки, тем лучше монитор: изображения выглядят более четкими и резкими, контуры и линии получаются ровными и изящными. Из-за очевидных различий между шагом точки и шагом полосы их нельзя сравнивать друг с другом — допускается некоторый разброс размеров



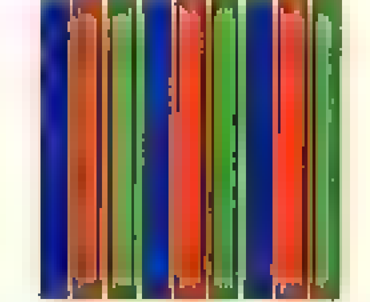


Рис. II

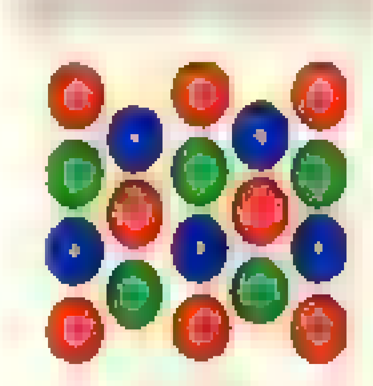


Рис. III

FCC (Federal Communication Commission) — организация в США, сертифицирующая любую электронную аппаратуру на предмет опасности ее излучения для людей и/или для другой электронной техники. Два типа сертификатов выдаются этой организацией: FCC-Class A (разрешается только для профессионального применения) и FCC-Class B (разрешается использовать везде).

CSA (Canada Standards Association) — организация в Канаде, отвечающая за сертификацию электронного оборудования на безопасность.

MPR-II — стандарт безопасности мониторов, разработанный Национальной лабораторией измерения и тестирования Швеции в 1987 году. Стал активно поддерживаться производителями мониторов с 1990 года. Этим стандартом устанавливается максимальный уровень излучения в 2,5 В/м на расстоянии 50 см от монитора.

TCO 92, 95 — стандарты, утвержденные Федерацией профсоюзов Швеции (The Swedish Confederation of Professional Employees). Максимально допустимый уровень излучения установлен в 1 В/м на расстоянии в 30 см. Это в несколько раз более жесткие требования на излучение от мониторов, чем в MPR-II. Стандарт TCO 95 предъявляет такие же требования по излучению, но обязывает также изготавливать монитор из материалов, подлежащих вторичной переработке и не наносящих вред окружающей среде.

TUV (Technical Supervision Bureau) — организация в Германии, отвечающая за сертификацию электронного оборудования в Германии.

UL (Underwriter's Laboratory) — организация в США, определяющая безопасность различных приборов. Устройства, соответствующие ее требованиям, включаются в специальный перечень, издаваемый этой организацией.

Следует только учесть, что современные мониторы, выпущенные любой реально существующей фирмой (иногда на российском рынке всплывают мониторы совершенно загадочных производителей, и многие их покупают по простой причине — они дешевы), сейчас имеют защиту по MPR-II. Поэтому основное влияние на глаза оказывает качество изображения. При нечеткой картинке человек помимо своей воли напрягает глаза, приближает голову к экрану (что делает более сильным воздействие излучения от монитора), и после нескольких часов работы часто начинает болеть голова, слезятся глаза и т. п. Поэтому главное для безопасности пользователя — КАЧЕСТВО ИЗОБРАЖЕНИЯ!

Стандартный шаг апертурной решетки 0,25 мм приблизительно соответствует шагу точки 0,27 мм.

Что такое безопасный монитор

Мониторы, подобно всем электрическим приборам, должны соответствовать жестким требованиям по безопасной эксплуатации, закрепленным в регламентирующих стандартах. Большинство этих стандартов принимается для того, чтобы защитить потребителей и окружающую среду от опасности вредного воздействия. В Европе мониторы обязаны соответствовать по характеристикам стандартам CEE и FCC, которые существуют для аттестации электронной аппаратуры по безопасности и отсутствию помех системам связи. В России также приняты соответствующие ГОСТы, регулирующие безопасность эксплуатации устройств графического отображения данных.

Некоторые из иностранных стандартов стали настолько популярными, что в настоящее время являются фактически международными. Вот некоторые предназначенные для аттестации мониторов стандарты — MPR-II, TCO '92 и TCO '95 (http://www.tco-info.com). Стандарт MPR-II разработан и утвержден в Швеции в 1990 году для регламентирования излучений, вызываемых устройствами-источниками электромагнитных, магнитных и электростатических полей. Он задает предельно допустимые уровни этих излучений. Спецификации TCO были разработаны и утверждены позже — в 1992 году. В них были ужесточены требования стандарта MPR-II для обеспечения более безопасных условий как работы за мониторами, так и по энергосбережению. Новая редакция стандарта — TCO '95 — ввела дополнительные требования по экологии производства и последующей переработки материалов, из которых изготовлен монитор, не изменив требований по излучению. Это будет сделано в готовящемся TCO '99. Существуют также другие национальные стандарты: TUV, CSA, UL, которые, как правило, также поддерживаются производителями мониторов.

Каково различие между мониторами с чересстрочной разверткой и мониторами с построчной разверткой

Чересстрочная и построчная развертка — два способа регенерации изображения на экране монитора. Монитор с чересстрочной разверткой регенерирует изображение на экране за два прохода электронного луча. Первый проход воспроизводит нечетные строки, а второй — четные. Монитор с построчной разверткой воспроизводит полное изображение на экране за один проход электронного луча.

Мониторы с построчной разверткой обладают лучшими характеристиками, так как они воспроизводят изображение на экране быстрее и без мерцания. Они имеют также более резкие и четкие изображения. Все мониторы высокого качества отображают изображения во всех режимах разрешения с построчной разверткой.

Мониторы, имеющие «штатные» режимы с чересстрочной разверткой (interlace mode), ни одной из ведущих фирм, производящих мониторы, не выпускаются. Поэтому не стоит даже и думать о приобретении монитора с такой разверткой.

Настройка монитора

Иногда, из-за изменения освещенности или при начальной установке монитора, требуется корректировка качества изображения, воспроизведения цветов или яркости. Существуют три типа систем управления и регулирования монитора: аналоговые, цифровые и цифровые с экранным меню. Аналоговые средства управления — это обычные вращающиеся ручки или кнопки, устанавливаемые на всех не слишком дорогих мониторах. Цифровые средства управления основаны на использовании микропроцессора, они обеспечивают точные настройки и более просты в эксплуатации. Большинство цифровых средств управления снабжены экранным меню, которое появляется каждый раз, когда активизируются настройки и регулировки. С помощью цифровых средств управления установки сохраняются в специальной памяти и не изменяются при отключении электропитания. Экранные средства управления удобны, наглядны, пользователь видит процесс настройки, который становится проще, точнее и понятнее. Кроме этого, все мониторы с меню на экране показывают частоты кадровой и строчной развертки сигнала, поступающего на монитор, и можно проверить правильность установки этих параметров видеоплатой компьютера.

Имеются три группы регулировок монитора: основные, геометрические и регулировка цвета. Основные регулировки изменяют яркость, контрастность, размер и центрирование изображения по горизонтали и по вертикали. Геометрические настройки предназначены для устранения более сложных искажений изображения — «наклон/поворот», «параллелограмм», «трапеция», «бочка/подушка» и т. п. Они также компенсируют влияние магнитного поля Земли. И наконец, настройки цветности позволяют оптимизировать цветовые характеристики монитора, зависящие от типа внешнего освещения и расположения монитора. Они предназначены для приведения в соответствие цветовых характеристик изображения на экране с цветами печатающего устройства. Мониторы высокого класса имеют также регулировки сведения, фокуса, возможность уменьшения муара и т. п.

Как уменьшаются блики на экране и снижается степень отражения света

Наиболее распространенным и доступным видом антибликовой обработки экрана является покрытие диоксидом кремния. Это химическое соединение

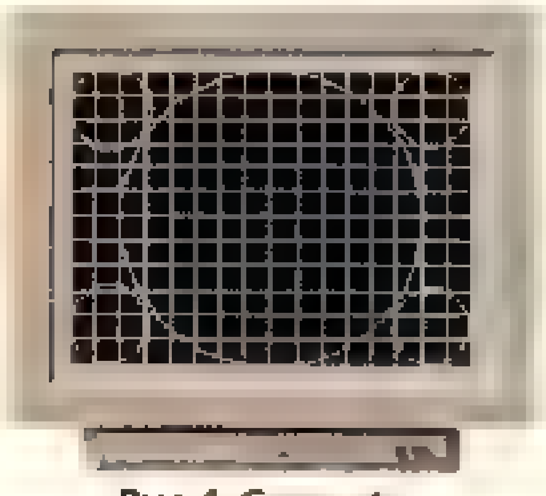


Рис. 1. Geometry

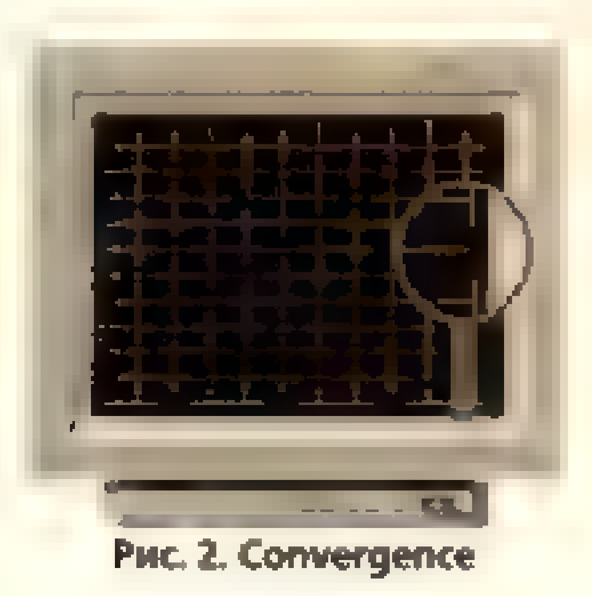


Рис. 2. Convergence

Рис. 3. Focus



Рис. 4. Horizontal lines

внедряется в поверхность экрана тонким слоем. Если поместить обработанный диоксидом кремния экран под микроскоп, то можно увидеть шершавую, неровную поверхность, которая отражает световые лучи под различными углами, устраняя блики на экране.

Антибликовое (Рис. IV) покрытие помогает без напряжения воспринимать информацию с экрана, облегчая этот процесс даже при хорошем освещении. Большинство запатентованных видов защитных покрытий от отражений и бликов основано на использовании диоксида кремния. Некоторые изготовители кинескопов добавляют в покрытие также химические соединения, выполняющие функции антистатиков. В наиболее передовых способах обработки экрана для улучшения качества изображения используются многослойные покрытия из различных видов химических соединений. При выборе монитора с экраном, защищенным от бликов, убедитесь, что покрытие отражает от экрана только внешний свет. Оно не должно оказывать никакого влияния на яркость экрана и четкость изображения, что достигается при оптимальном количестве диоксида кремния, используемого для обработки экрана.



Рис. IV Anti-glare coating

Какое разрешение на экране монитора оптимально

Оптимальное разрешение жестко связано с размерами кинескопа монитора. Рекомендованные врачами режимы сведены в таблицу:

Диагональ кинескопа	Режим работы
14"	800x600
15"	800x600
17"	1024x728
20"–21"	1280x1024

Разрешение меньшее, чем указано в таблице, разумеется, использовать можно, но вот большее не стоит.

Как выбрать монитор при покупке

После выбора модели монитора необходимо осуществить его выбор уже среди предложенных вам экземпляров. Не покупайте монитор в фирме, которая предложит вам запечатанную коробку с возможностью возврата в течение двух недель – даже перебор двух вариантов таким образом выльется в четыре поездки. Основные критерии выбора – отсутствие дефектов изображения. Лучше всего пользоваться классической программой финской фирмы Nokia – Nokia monitor test.

Как пользоваться этим тестом: после запуска программы вы можете выбрать мышью любую из описанных ниже картинок и исследовать изображение в соответствии с рекомендациями справа от них.

Рис. 1. Geometry

По этой картинке следует всеми возможными регулировками выставить максимально правильную геометрию изображения. Отклонения не должны быть заметны на глаз с расстояния около 30 см.

Рис. 2. Convergence

Этой картинкой определяется одна из самых важных характеристик монитора – сведение лучей. Отрезок одного цвета должен переходить в отрезок другого цвета без смещения как по горизонтали, так и по вертикали. Только на мониторах высокого класса с диагональю не менее 17" возможна регулировка сведения. На всех остальных – что есть, то есть. Плохое сведение (отклонение более чем на 0,3 мм в центре экрана и более чем на 0,4 мм по краям) самым отрицательным образом сказывается на качестве изображения и самочувствии.

Рис. 3. Focus

С помощью этой картинки проверяется фокусировка монитора. Линии должны быть четко видны как в углах, так и в центре изображения.

Рис. 4. Horizontal lines

Тест на разрешающую способность по вертикали. Все горизонтальные линии должны быть отчетливо видны. В режиме 800(600 должно быть видно 300 линий.

Рис. 5. Vertical lines

Тест на разрешающую способность по горизонтали. Все вертикальные линии должны быть отчетливо видны. В режиме 800(600 должно быть видно 400 линий.

Рис. 6. Readability

Тест на разрешение, фокусировку и сведение вместе взятые – читаемость. Текст должен читаться без напряжения глаз по всей площади экрана.

Рис. 7. Purity

В тесте на цветопередачу на экране поочередно появляются три основных цвета. Необходимо проследить, чтобы тона были чистыми без затемненных или более светлых участков, так как чистота цвета обычно не подлежит регулировке.

Рис. 8. Stability test

Данным тестом проверяется качество цепей управления высоким напряжением на мониторе. На мониторе низкого качества при изменении картинки в этом тесте будут искажения геометрии – как показано на рисунке. На высококачественном мониторе края прямоугольника останутся ровными.

Материал предоставлен компанией «Сплайн», тел. 277-7741, http://www.spline.ru



Рис. 5. Vertical lines



Рис. 6. Readability

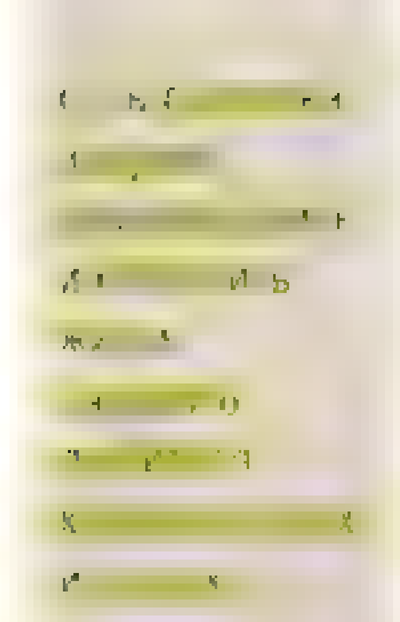


Рис. 7. Purity



Рис. 8. Stability test

ИГРОМАНЫ В СЕТИ



По статистике, люди покупают в настоящее время компьютер для дома в основном по двум причинам. Во-первых, конечно, для игр. Наверняка большинство наших читателей приобрели (или собираются приобрести) ПК именно для того, чтобы играть в лучшие игрушки. Вторая, не столь многочисленная, но вовсю набирающая обороты группа, — это люди, купившие компьютер для того, чтобы пользоваться всеми прелестями глобальной сети Интернет. Однако в последнее время эти две группы склонны все больше сливаться в одну

Сеть способна здорово разнообразить и обогатить жизнь рядового любителя компьютерных игрушек. Бродя по «Всемирной Паутине», игроман обязательно найдет единомышленников, друзей по переписке. Именно в Интернете он сможет находить столь необходимую порой информацию о любимых играх. Только в Интернете можно играть в некоторые сетевые онлайновые игры (способ игры через локальную сеть, что там говорить, доступен не каждому). Поэтому мы решили ввести рубрику, посвященную игровым ресурсам Интернета. Надеемся, что информация о сайтах, связанных с играми, пойдет вам на пользу и поможет не запутаться в дебрях «Всемирной Паутины»

ИГРОВЫЕ ЖУРНАЛЫ И «ИСКАЛКИ»

www.gamesdomain.ru

Российское зеркало крупнейшего игрового сетевого журнала «Games Domain». Журнал посвящен играм не только для PC, но и приставочным. Здесь можно найти абсолютно все — от новостей и обзоров последних игрушек до чит-кодов и патчей к тысячам игр. Очень удобно устроена система поиска, с помощью которой можно найти подборку статей об интересующей вас игре

Функционирует также список рассылки новостей, на который достаточно подписаться, чтобы получать раз в несколько дней подробнейший бюллетень новостей игрового мира. «Геймс Домэйн» регулярно побеждает в «Топ-100 самых посещаемых сайтов Интернета» благодаря своей популярнейшей системе голосования за лучшую компьютерную игру недели

www.ogr.com

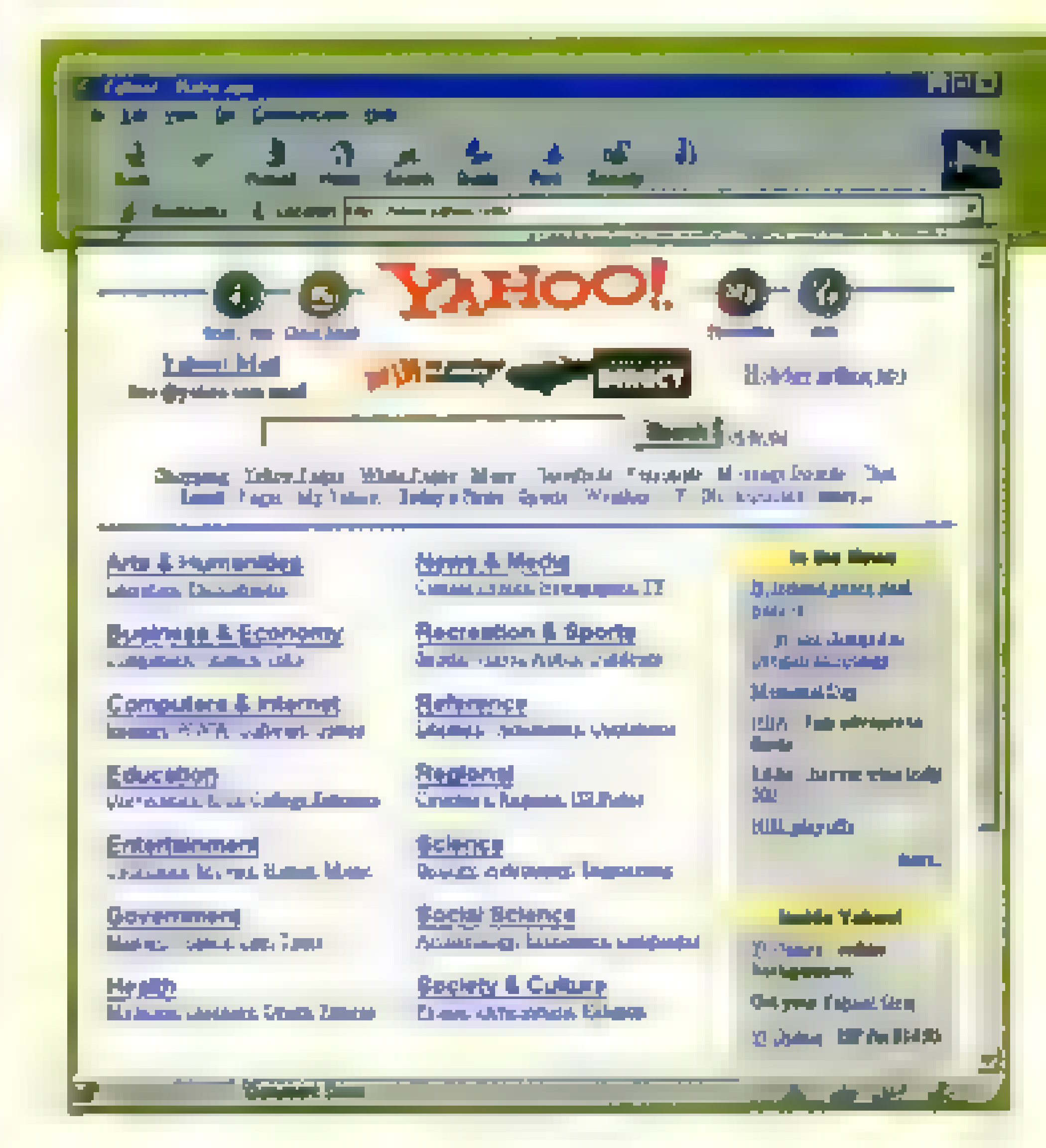
OGR — это Online Gaming Review. «ОГР» является старейшим Интернет-сайтом, посвященном исключительно играм (основан в декабре 1995 года). Один из лучших (если не лучший) сетевой журнал. Здесь все как в обычном серьезном журнале. Разделы «ревью», «превью» обновляются ежедневно, также имеются собственные «колумнисты» и раздел «special». На «Огре» хорошо реализована система поиска по серверу, поэтому здесь можно найти информацию практически о любой игре

www.pcgame.com

Хотя создатели сайта PCGAME скромно называют его «игровой искалкой», на деле он явно нечто большее, чем просто поисковая машина. Кроме огромного количества URL (ссылок) на игровые сайты всего мира, на нем находятся и эксклюзивные отделы, посвященные различным играм. Поисковая система устроена серьезно: можно искать по названиям, по категориям, по фирмам-изготовителям и т. п. На основной странице сайта есть также прямые пути к хранилищам читов и демоверсий

www.altavista.digital.com

Запущенная фирмой Digital еще в 1995 году, «Альтависта» по праву считается одной из лучших поисковых систем «Всемирной Паутины». За одну секунду «Альтависта» просматривает около 200 Гигабайт информации! Помимо поиска интересуемого по ключевым словам (достаточно лишь ввести два любых слова, например, «журнал+Игромания»), здесь можно получить информацию по персоналиям (people search)



www.yahoo.com

«Яху» — наиболее часто посещаемые страницы во всем мире (более 35 миллионов хитов (посещений) ежедневно!). Чего только не удалось совместить авторам проекта на одном сайте! Здесь есть и поисковая система, и сотни тысяч сайтов, разграниченных по группам, и последние новости, и онлайновые игры Yahoo!Games, и бесплатный адрес электронной почты, получить который может каждый (причем пожизненно), заполнив анкету, и программа для онлайнового общения Yahoo!Pager, и электронные конференции, и многое, многое другое

www.yahoo.com/Recreation/Games/Computer_Games/

Небольшой игровой раздел при системе «Яху». Однако он только кажется скромным. На самом деле здесь очень удобно рассортированы ссылки на игровые сайты самых разных направлений и видов — от игровых журналов и хит-парадов до домашних страничек, посвященных играм и сайтам для multiplayer-игр.

Олег Горшков

(ИНТЕРНЕТ ИГРОВОЙ)

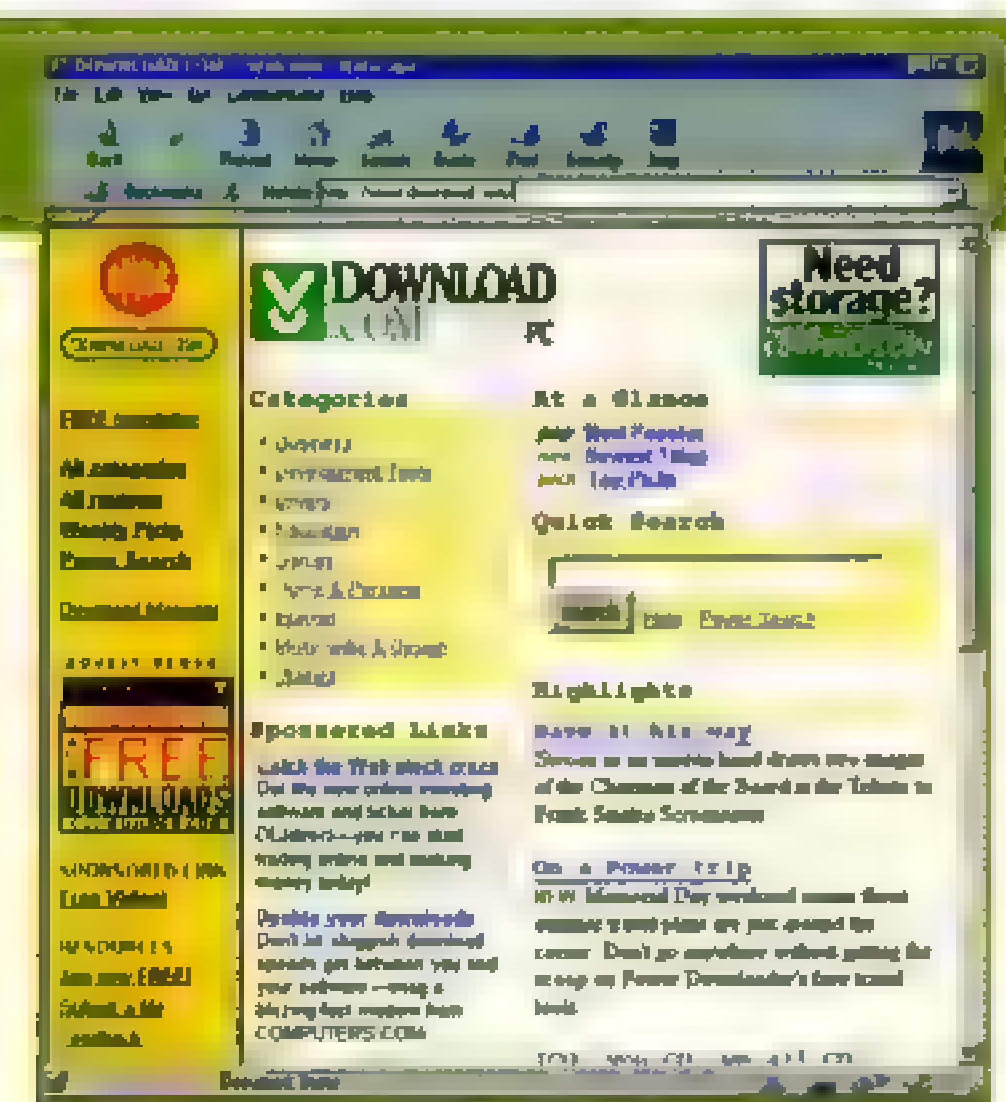
www.mamma.com

«Все искалки в одной» Чрезвычайно мощная поисковая машина, объединяющая возможности всех прочих систем поиска. «Mother of all Searching Engines» (Мать всех поисковых систем) найдет в Сети абсолютно все! Надо лишь набрать одно-два ключевых слова и нажать на «Search» Удобно и быстро

ИГРОМАНАМ НА ЗАМЕТКУ

www.download.com

Сайт Download.com – рай для любителей халявы Именно на этом сервере расположена самая большая в Сети коллекция всевозможных программ, драйверов, игр и прочего software, распространяемого бесплатно. Чего здесь только нет! Программы для работы с графикой, редакторы домашних страничек, демоверсии свежих игрушек, всевозможные почтовые программы и многое другое. Некоторые программы (например, HTML-редактор HotDog) являются бесплатными лишь на некоторое время (условно-бес-



платными – shareware), а через некоторое время, если программу не зарегистрировать, перестают работать. Другие (такие, как броузеры Netscape Navigator) распространяются совершенно бесплатно

На сайте есть три вида рейтинга программ – по популярности среди пользователей (т. е по числу переписавших программу), по дате и по имени. Исходя из этого рейтинга, можно узнать, какую программу имеет смысл поставить и на свой компьютер

www.mirabilis.com

Казалось бы, совсем недавно фирма «Мирабилис» выпустила свою гениальную программу ICQ (дословно – I Seek You, «Я тебя ищу»). Но уже сегодня Интернет для многих немыслим без этого «сетевого пейджера» Скачав с вышеуказанного сайта программу ICQ (естественно, совершенно «на халяву»), вы становитесь одним из сотен тысяч связанных между собой пользователей. И если у вашего друга тоже есть ICQ, то вы спокойно сможете общаться с ним, даже когда он сидит в Сети и телефон его наглухо занят

Последняя версия программы, ICQ98, имеет ряд дополнительных удобных функций, но в целом повторяет предыдущую. Например, можно говорить с собеседником голосом, используя микрофон и колонки. От телефона это отличается только тем, что, беседуя по ICQ с людьми, находящимися за границей, не нужно платить за международную связь.

www.hackzone.ru/index_nn.html

Сервер российских хакеров «Территория Взлома». Вокруг этого сайта собралась довольно большая тусовка хакеров и просто интересующихся хакерством юзеров со всей России. Здесь вы сможете найти абсолютно все (или почти все) о таинственном и притягательном, загадочном и неизведанном мире хакеров. В «Форуме» можно задать более продвинутым юзерам любые вопросы, а в рубрике Underground предложены публикации о знаменитых хакерах (таких, как Кевин Митник и его команда), нашумевших взломах, а также советы по борьбе с АТС и другая полезная информация

КОРПОРАТИВНЫЕ САЙТЫ

www.westwood.com

Фирму Westwood знает и любит каждый уважающий себя геймер. Именно ребятам из Westwood пришла в голову идея сделать компьютерную игру по книге Фрэнка Херберта «Дюна», именно они создали один из лучших квестов – трилогию Legend of Kyrandia и одну из лучших RPG – Lands of Lore. Добавим к этим названиям прогремевший на весь мир Command&Conquer, и всем станет ясно, что Westwood действительно one of the best

Люди из Westwood немало времени уделяют своему сайту. Сервер удачно выполнен с точки зрения дизайна и добротно информационно наполнен. Отдельный постоянно обновляемый раздел посвящен сетевой игре При сервере работает один из крупнейших «чатов» (бесед в реальном времени) – Westwood chat, на котором можно побеседовать с геймерами со всей планеты и расспросить их хорошенько обо всех хинтах и секретах любых игр

www.blizzard.com

«Близзард», пожалуй, единственная «игрушечная» компания, не сделавшая пока что ни одной слабой игры. Что ни игра – то обязательно хит (WarCraft, Diablo, StarCraft) Фирма не гонится за количеством и выпускает новые игры, как говорится, редко, но метко

На постоянно обновляемом сервере компании можно узнать последние новости о продуктах Blizzard, о патчах к их играм (например, без патча 1 01 к игре StraCraft просто невозможно продолжать шестую миссию кампании Терранов), посмотреть под-

борки статей из игровых журналов, воспользоваться «горячей линией» поддержки.

www.bluebyte.com

Имя немецкой фирмы Blue Byte впервые облетело весь мир четыре года назад, когда она выпустила свою знаменитую стратегию Settlers (или, как ее еще называют, SerfCity). Затем она закрепила свой успех такими шедеврами, как Extreme Assault и Incubation (Battle Isle Four). На страничке компании можно найти немало ценной информации обо всех продуктах фирмы, скачать демоверсии и апдейты программ. Сайт доступен как в немецкой, так и в английской версиях.

www.firaxis.com

Сайт новой фирмы Сида Мейера, «дедушки стратегических игр». Неожиданно покинув два года назад свое детище Microprose, Мейер основал небольшую компанию «Фираксис», в которой работает и по сей день вместе с двумя коллегами. Фирма выпустила пока что только две игры (обе — стратегии): Gettysburg и Alpha Centauri, о которых можно узнать здесь все подробности.

www.nival.com

Сервер российской компании Nival Entertainment, хорошо знакомой геймерам по выпущенной в апреле этого года супер-игре «Аллоды: Печать Тайны». Здесь можно найти информацию обо всех играх компании (их не так много), скачать демоверсии игрушек, посмотреть подборку статей соответствующей тематики.

Также здесь можно найти так называемые патчи (обновления) к игре «Аллоды», без которых играть будет менее удобно, и редактор карт для этой же классной игрушки. Словом, все как на Западе — вовремя и удобно.



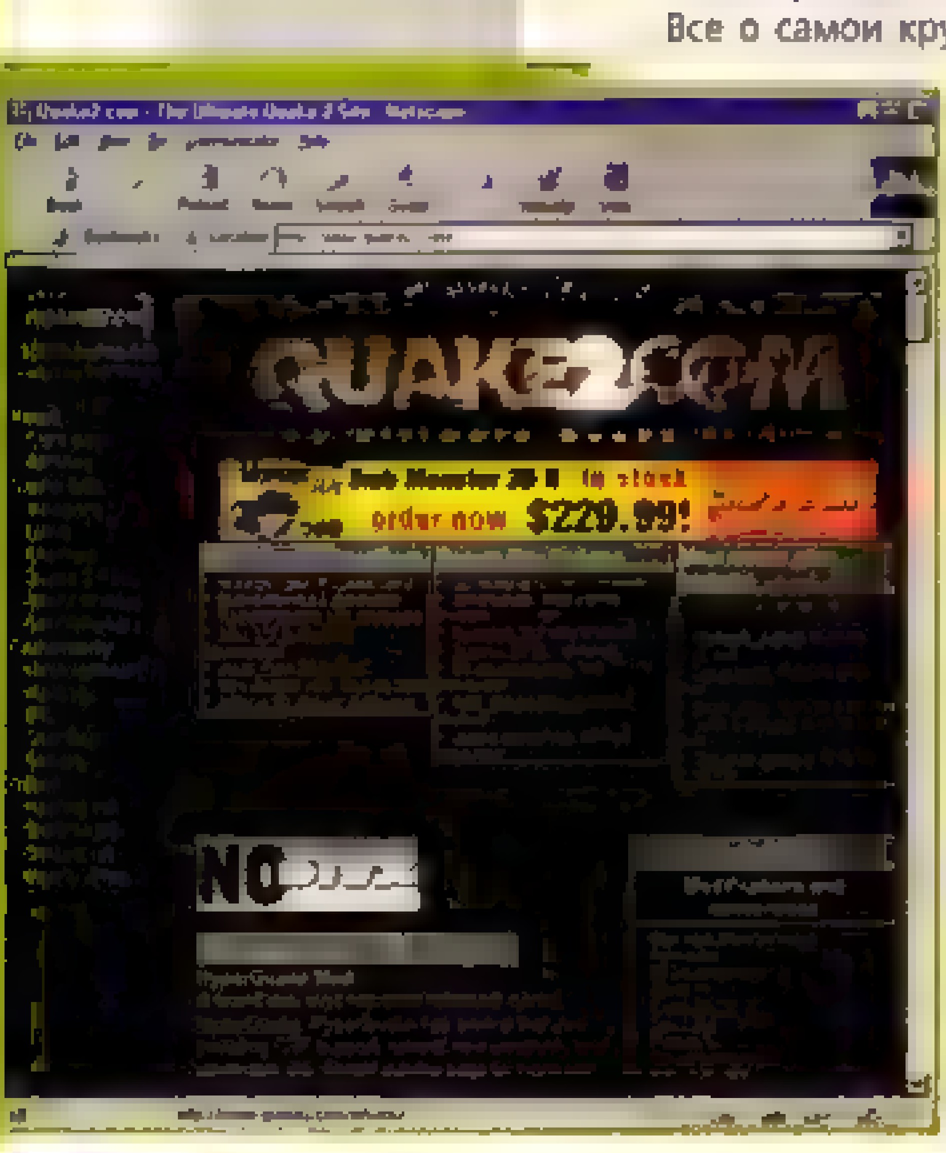
СЕРВЕРА ПО ОТДЕЛЬНЫМ ИГРАМ

www.quake2.com

Все о самой крутой игре последнего времени в жанре 3D-«action». Вас ждет подробный рассказ об игре, ее секретах и тонкостях, включая мельчайшие подробности. Отдельные страницы посвящены видам вооружения и монстрам. Немало места уделено сетевой игре: как подключиться, с кем поиграть и т. п. На все вопросы, связанные с игрой, ответит Quake2 FAQ («файл вопросов и ответов»), который здесь также имеется. В меню «Архивы» можно посмотреть все выпуски сервера за 1997 и 1998 го-



да.



www.starcraft.org

Сайт для фанатов игры «Старкрафт». Здесь можно найти практически любую информацию, связанную с этой замечательной стратегией реального времени. Функционирует форум, на котором можно обсудить с другими любителями космических баталий все тонкости сетевой и одиночной игры в StarCraft. Здесь же оперативно появляются патчи и апдейты к игре. Также на сайте есть исчерпывающая информация о сетевых кланах SC и линки на другие страницы, посвященные выдающейся игре. Мало того, на сайте публикуются и художественные произведения об игре, написанные геймерами-графоманами, которых уже появилось немало.

Здесь проводятся всевозможные опросы. Например, в одном из опросов авторы попытались выяснить, за какую расу предпочитают играть «старкрафтеры». Оказалось, что наибольшей популярностью



пользуются земляне — Терраны, затем идут Протоссы и лишь немногие играют за монструозных Зергов.

www.unreal.gtgames.com

Еще задолго до официального выхода столь долго вынашиваемого Epic Megagames детища Unreal в Интернете появились десятки и сотни страничек, посвященных этой уже ставшей культовой игре. «Unreal будет отличаться от Quake так же, как Quake от Doom» — гордо возвещают авторы этих страниц. В это вполне можно поверить, если учесть, что «средняя тачка» для игры в Unreal — Pentium 200 MMX с 3Dfx и 64 Мб памяти.

На указанном сервере, посвященном игре, есть демоверсия Unreal, а также подробный рассказ о сюжете игры, горы скриншотов из игры и avi-файлы к игре.

Выходит игра 12 июня, однако это не факт. Возможно, что выпуск в очередной раз отложат.

www.bdahlia.com

Страничка посвящена новому квесту фирмы Take2 под названием Black Dahlia («Черный георгин»), который вышел минувшей весной и занимает аж 8 «сидюков». Как и в прошлогоднем Ripper'е той же фирмы, игра посвящена расследованию темного дела, связанного с таинственным маньяком-убийцей. На сайте можно узнать об игре абсолютно все — что за сюжет, кто снимался (среди актеров, принявших участие в работе над квестом, и сам знаменитый Денис Хоппер).

Подобные этому сайты хороши тем, что дают полное представление об игре, и игроман, ознакомившись с материалами, может спокойно решить, имеет смысл покупать данную игру или нет.

ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ – РОССИЙСКИЕ РЕСУРСЫ

www.quake.spb.ru

«ЗАВХОЗ Quake Page». Создатели причисляют этот сайт к «страницам, не испорченным дизайном». Действительно, какое-либо оформление здесь напрочь отсутствует, вследствие чего сайт очень быстро работает даже при самом низком коннекте. Несмотря на название, посвящена страница ЗАВХОЗа не только «Квейку», но и другим играм. Преимущественно 3D-«action» и «real-time strategy». Практически каждый день здесь можно найти свежие новости о разработках в области игрового железа, о новых проектах в сфере трехмерных игр, а также репортажи с питерских и столичных сетевых баталий в Quake, StarCraft, C&C и прочие достойные игрушки.



www.gammer.net

«Страничка ГаММеРа». Содатель – киевский студент, скрывающийся под псевдонимом ГаММеР. Сайт не только толково оформлен, но и регулярно обновляется (2–3 раза в неделю). Заметки ГаММеРа, написанные с энтузиазмом и очень добротно (в отличие от писмен многих прочих «Интернет-обозревателей»), посвящены новостям практически всех видов игр, а не только тех, во что играет автор сайта. Новости приходят довольно оперативно – ведь зачастую новые релизы появляются на Украине раньше, чем в России.

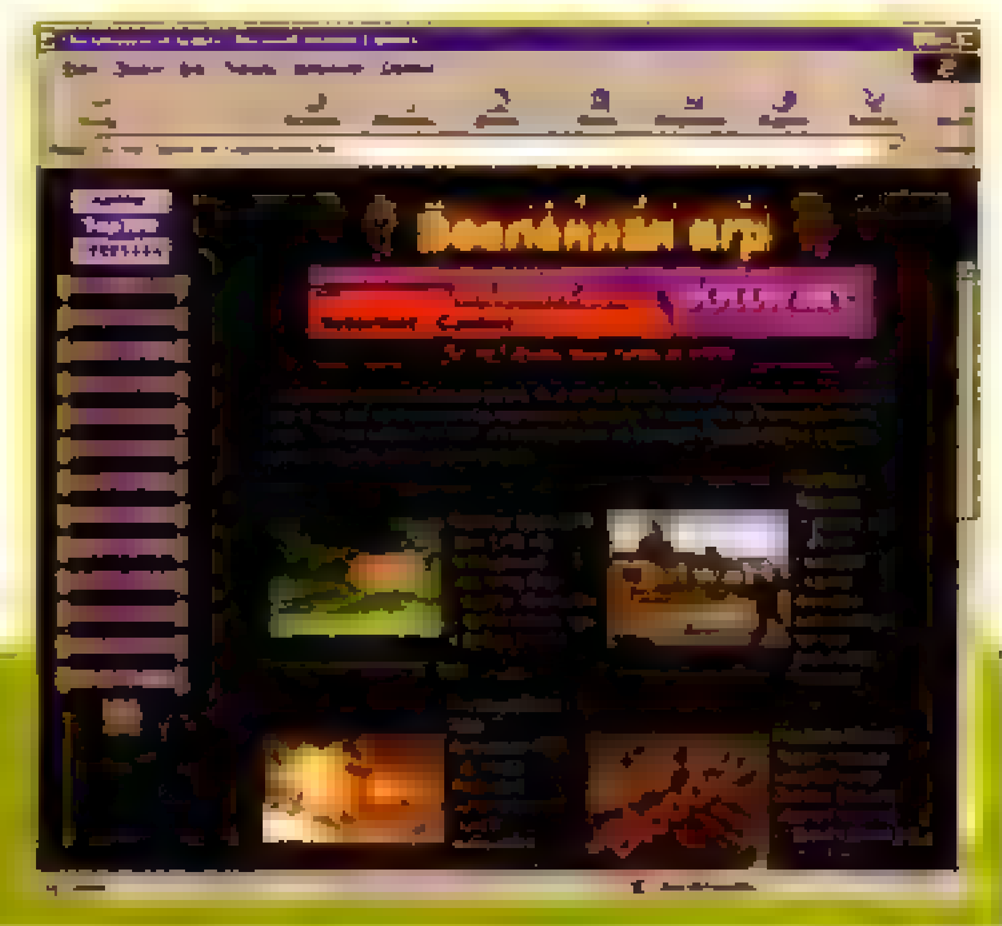
www.3dfx-ru.com

Один из самых популярных новых геймерских сайтов российского Интернета. Посвящен преимущественно играм под Voodoo и 3Dfx. Раз в несколько дней появляется выпуск новостей, содержащий собранную в Сети информацию о новинках как «харда», так и «софта». Достойному информационному наполнению соответствует неплохой дизайн.

На сайте также можно найти хорошие коллекции патчей и драйверов. В рубрике «Рекомендации» опубликованы очень толковые советы по покупке и эксплуатации устройств 3Dfx, по настройке и оптимизации GLQuake и пр. Подобные дельные советы найдешь далеко не в каждом «бумажном издании».

games.net.ru/games/index.htm

Сайт «Вселенная игр» достаточно неплохо смотрится в ряду прочих российских игровых веб-обозрений. Разделы новостей, превью, обзоров, анонсов, читов/хинтов, специальные отделы, посвященные КАЛИ и онлайновым играм. Кроме того, функционирует форум и гостевая книга.



Единственно, чего не хватает сайту – целостности и информационного наполнения. В некоторых разделах практически нечего читать. Видимо, у создателя «Вселенной игр» просто не хватает времени обновлять его почаще.

www.zhurnal.ru/igrok/

«Популярная страница игрока». Сайт не столь информативный и оперативный, сколько стильный и со вкусом сделанный. Помимо стандартных разделов (вроде новостей и обзоров) есть также уголок «Ретро», посвященный классике компьютерных игр, и обширный раздел «Источники», в котором можно найти рецензии на различные игровые сайты. Есть и раздел «Проза», в котором печатаются присланные на сайт рассказы из геймерского фольклора.



И, завершая наш первый обзор, необходимо упомянуть о серверах российских игровых журналов. Первым идет сайт журнала «Страна Игр» **www.gameland.ru** – это один из самых посещаемых игровых серверов в России. Он предлагает полную электронную версию журнала, новости игровой индустрии, хит-парады игр и игровых журналов, а также форумы по игровой и околоигровой тематике, в которых могут принять участие все желающие. «Навигатор игрового мира» (**www.gamenavigator.com**) и «GameAttack» (**www.gameattack.ru**) – молодые, только недавно появившиеся сервера, и потому еще не успевшие завоевать широкую аудиторию. И замыкают этот список GAME EXE (**www.game-exe.ru**) и «Игромания» (**www.igromania.ru**), сервера которых еще не открылись, но уже зарегистрированы, и их появления в Сети можно ждать с минуты на минуту :-)

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100



TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	4	18	Gran Turismo (P)	Sony	RA	1	[1716]
2	3	39	Sakura Wars/Sakura Taisen (S)	Red/Sega	AD/RP	2	[1595]
3	2	5	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 (S)	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
4	1	7	Tekken 3 (P)	Namco	FI	1	[1770]
5	5	71	Final Fantasy 7 (P)	Square	RP	1	[1175]
6	6	17	Resident Evil 2 (P)	Capcom	AD	3	[1718]
7	7	19	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns (S)	Sega	PU	3	[1709]
8	8	39	Goldeneye 007 (N)	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
9	9	19	Alundra (P)	Working Designs	AC/AD	9	[1710]
10	10	7	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) (P)	Electronic Arts	RA	10	[1765]
11	14	59	Wild Arms (P)	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
12	11	33	Castlevania (Symphony of the Night) (P)	Konami	AC	6	[1628]
13	12	47	Final Fantasy Tactics (P)	Square	RP/ST	4	[1555]
14	13	5	1080' Snowboarding (N)	Nintendo	SP	11	[1760]
15	15	14	Grand Theft Auto (P)	DMA/BMG	RA	15	[1731]
16	61	2	Panzer Dragoon Saga (S)	Sega	RP	16	[1798]
17	17	12	Xenogears (P)	Square	RP	17	[1743]
18	23	7	Tennis Arena (P)	UbiSoft	SP	14	[1777]
19	22	26	Tomb Raider 2 (P)	Eidos	AC/AD	4	[1674]
20	21	49	Shining (The Holy Ark) (S)	Sega	RP	7	[1397]
21	24	5	Mystical Ninja (N)	Konami	AC/RP	21	[1781]
22	18	21	SaGa Frontier (P)	Square	RP	15	[1575]
23	25	4	Motorhead (P)	Digital Illusions/Gremlin	RA	23	[1789]
24	31	5	Vampire Savior (S)	Capcom	FI	24	[1783]
25	26	12	Einhander (P)	Square	SH	22	[1740]
26	27	12	Shining Force 3 (S)	Sonic Team/Sega	RP/ST	12	[1739]
27	19	33	Formula 1 (Championship Edition) (P)	Psygnosis	RA	11	[1633]
28	16	35	Abe's Oddysee (P)	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
29	30	6	Dead or Alive (P)	Tecmo	FI	19	[1768]
30	35	31	Super Robot War F (P)(S)	Banpresto	ST	30	[1552]
31	20	4	Parasite Eve (P)	Square	RP	20	[1788]
32	-	1	World Cup 98 (P)	EA Sports	SP	32	[1796]
33	33	42	Langrisser 4 (S)	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
34	39	81	Suikoden/Genso Suikoden (P)	Taito/Konami	RP	7	[1181]
35	29	28	Colony Wars (P)	Psygnosis	SH	4	[1660]
36	32	39	Tokimeki Memorial (P)	Konami	ST	18	[1596]
37	37	9	Gex (Enter the Gecko) (P)	Crystal Dynamics	PL	32	[1734]
38	41	46	Thunderforce 5 (S)	Technosoft	SH	15	[1567]
39	43	58	Star Wars (Shadows of the Empire) (N)	LucasArts/	SH	13	[1370]
40	36	29	Duke Nukem 3D (S)	Lobotomy/Sega	SH	5	[1652]
41	44	23	WCW Vs. NWO (World Tour) (N)	Asmik/THQ	FI	19	[1697]
42	28	12	Burning Rangers (S)	Sonic Team/Sega	AC/SH	9	[1744]
43	38	56	Starfox 64/Lylat Wars (N)	Nintendo	SI	5	[1517]
44	48	24	Fifa (Road To World Cup 98) (P)(S)	Electronic Arts	SP	8	[1686]
45	50	29	Dead or Alive (S)	Tecmo	FI	8	[1655]
46	58	53	X-Men Vs. Street Fighter (S)	Capcom	FI	25	[1414]
47	34	62	Soul Blade/Soul Edge 2 (P)	Namco	FI	3	[1410]
48	42	26	Diddy Kong Racing (N)	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
49	40	84	Rage Racer (P)	Namco	RA	15	[1367]
50	45	16	Yoshi's Story (N)	Nintendo	PL	24	[1720]
51	57	108	Guardian Heroes (S)	Treasure/Sega	FI	2	[1172]
52	51	94	Tomb Raider (P)(S)	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
53	54	52	Persona (Revelations) (P)	Atlus	RP	20	[1382]
54	63	31	Last Bronx (S)	AM3/Sega	FI	20	[1585]
55	67	26	V-Rally/Need For Speed VRally (P)	Infogrames/Ocean/EA	RA	16	[1558]
56	47	32	Top Gear Rally (N)	Boss Game/Midway	RA	17	[1630]
57	72	98	Nights (Into Dreams) (S)	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
58	46	76	Killer Instinct Gold (N)	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
59	66	24	San Francisco Rush (N)	Atari/Midway/GT	RA	18	[1671]
60	64	18	Red Asphalt (P)	Interplay	RA	5	[1711]
61	60	14	Beast Wars (Transformers) (P)	Takara/Hasbro	AC	56	[1691]
62	-	1	Breath of Fire 3 (P)	Capcom	RP	62	[1799]
63	62	20	NBA Live 98 (P)(S)	EA Sports/Electronic Arts	SP	59	[1654]
64	70	61	Blast Corps (N)	Rare/Nintendo	AC/SH	20	[1488]
65	79	2	Point Blank (P)	Namco	SH	65	[1795]
66	49	9	Klonoa (Door to Phantomile) (P)	Namco	PL	49	[1748]
67	59	79	Albert Odyssey (S)	Working Designs	RP	36	[1215]
68	75	3	Tenchu (P)	Sony	AC	68	[1792]
69	-	1	Hot Shots Golf (P)	Sony	SP	69	[1794]
70	84	98	Mario 64 (N)	Nintendo	PL	1	[1224]
71	68	14	Bust-a-Move (Dance & Rhythm Action) (P)	Enix	PU	30	[1730]
72	73	8	Diablo (P)	Climax/Electronic Arts	AC/RP	54	[1767]
73	55	7	Fighter's Destiny (N)	Ocean	FI	45	[1723]
74	71	19	Steep Slope Sliders (S)	Cave/Sega	SP	32	[1706]
75	52	49	International Superstar Soccer/ISS 64 (P)(N)	Konami	SP	5	[1548]
76	65	60	Vandal - Hearts (P)	Konami	RP/ST	24	[1492]
77	56	18	Mace (The Dark Ages) (N)	Atari/Midway/GT	FI	24	[1631]
78	76	3	House of the Dead (S)	Tantalus/Sega	AD/SH	76	[1787]
79	81	28	Street Fighter EX Plus Alpha (P)	Arika/Capcom	FI	25	[1572]
80	53	22	Street Fighter 2 Collection (S)	Capcom	FI	11	[1698]
81	-	40	Sailor Moon Super S (P)(S)	Angel	FI	16	[1360]
82	-	3	Mortal Kombat Mythologies (P)	Midway	FI/RP	82	[1625]
83	94	4	Pitfall 3D (Beyond the Jungle) (P)	Activision	PL	83	[1766]
84	-	16	Command & Conquer (Red Alert) (P)	Westwood	WG	22	[1647]
85	69	8	Gamera 2000 (P)	Daiei/Tyo	SH	61	[1551]
86	91	2	G Darius (P)	Taito	SH	86	[1785]
87	85	112	Resident Evil (P)(S)	Capcom	AD	1	[1148]
88	74	23	Bomberman 64 (N)	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
89	89	19	Megaman X-4 (P)(S)	Capcom	PL	64	[1626]
90	77	6	Bloody Roar (P)	Eighting/Hudson	FI	65	[1746]
91	78	34	NHL 98 (P)	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
92	-	1	NBA Shootout 98 (P)	Sony	SP	92	[1750]
93	88	17	Mischief Makers (N)	Enix/Treasure	PL	53	[1624]
94	-	1	Forsaken (P)	Acclaim	SH	94	[1793]
95	100	10	Elemental Gearbolt (P)	Alfa/Sony	SH	88	[1722]
96	80	6	Warhammer (Dark Omen) (P)	Electronic Arts	AC/WG	33	[1778]
97	-	1	Judge Dredd (P)	Gremlin/Activision	AC	97	[1776]
98	95	29	Warcraft 2 (The Dark Saga) (P)(S)	Blizzard	WG	26	[1593]
99	86	6	Skull Monkeys (P)	Neverhood/Dreamworks	PL	72	[1732]
100	96	5	SnowBoard Kids (N)	Atlus	SP	85	[1753]



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- (P) — Sony PlayStation
- (S) — Sega Saturn
- (N) — Nintendo 64

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100



TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	1	7	Starcraft	Blizzard	WG	1	[2677]
2	2	34	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
3	3	23	Quake 2	Id/Activision	SH	1	[2529]
4	7	4	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	4	[2696]
5	6	10	Battlezone	Activision	WG	5	[2642]
6	4	31	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
7	5	32	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
8	10	72	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
9	9	27	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
10	8	79	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
11	15	26	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
12	14	17	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
13	12	26	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
14	13	78	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
15	11	28	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
16	18	32	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
17	16	22	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
18	17	48	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
19	19	78	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
20	20	116	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
21	21	43	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
22	26	9	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	AC	22	[2654]
23	30	26	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
24	27	26	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
25	24	35	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
26	22	8	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
27	23	47	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
28	31	22	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	24	[2530]
29	33	32	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
30	51	4	Forsaken	Acclaim	SH	30	[2719]
31	28	29	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
32	25	31	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
33	34	33	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
34	35	55	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
35	29	30	Entrepreneur	Stardock	ST	21	[2434]
36	39	34	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
37	32	95	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
38	45	32	Incubation (Time is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
39	48	7	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	34	[2670]
40	47	2	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	AC	40	[2718]
41	52	4	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	RP	41	[2716]
42	46	33	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RP	20	[2410]
43	40	25	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	35	[2507]
44	37	87	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
45	38	24	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	18	[2511]
46	36	130	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
47	42	63	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
48	41	30	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
49	44	41	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
50	43	31	Uprising	Cyclone/3DO	AC/ST	24	[2425]
51	65	3	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	RA	51	[2720]
52	62	6	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	SI	52	[2669]
53	50	48	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
54	49	44	Little Big Adv 2/Twinsen's Odyssey	Activision	AD	19	[2327]
55	55	25	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
56	57	3	Anno 1602	Sunflowers	SI	56	[2715]
57	68	115	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
58	61	2	Army Men	3DO	AC/WG	58	[2730]
59	63	6	High Heat Baseball 99	Team .366/3DO	SP	45	[2683]
60	66	28	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	PL	23	[2414]
61	53	12	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
62	69	101	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	ST	15	[1953]
63	77	6	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	AD/RP	37	[2680]
64	80	8	F-15	Jane's/Electronic Arts	SI	52	[2667]
65	60	23	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RP	29	[2526]
66	54	74	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
67	58	51	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
68	72	11	Tex Murphy (Overseer)	Access	AD	46	[2639]
69	64	29	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
70	-	1	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	RA	70	[2739]
71	74	71	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
72	73	59	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	ST	37	[2183]
73	67	50	Moto Racer	Delphine/BMG	RA	21	[2290]
74	-	1	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	74	[2738]
75	56	57	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RA	18	[2245]
76	84	4	Triple Play 99	EA Sports	SP	71	[2671]
77	81	84	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	AD	10	[2061]
78	91	3	Starship Titanic	Digital Village/ Simon & Schuster	AD	78	[2678]
79	59	35	Hexen 2/Add-ons	Raven/Activision	SH	10	[2389]
80	71	23	SubSpace	Burst/Virgin	AC	49	[2506]
81	90	28	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
82	86	83	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	AC	15	[2065]
83	79	56	Vigilance on Talos V {O}	PolyEx	PL	36	[2252]
84	82	74	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
85	97	20	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	SI	50	[2540]
86	76	10	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	SI/SP	76	[2545]
87	98	16	Flight Simulator 98	Microsoft	SI	57	[2394]
88	70	107	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
89	-	1	Ultimate Soccer Manager 98	Sierra	SP/ST	89	[2721]
90	-	1	Incoming	Rage	SH	90	[2741]
91	78	129	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	WG	2	[1817]
92	85	29	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
93	75	26	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
94	94	27	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
95	-	19	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	ST	29	[2552]
96	83	44	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	AD	16	[2268]
97	-	1	Games People Play	Westwood	ST	97	[2729]
98	99	7	Ultim@te Race Pro	Kalisto/MicroProse	RA	38	[2657]
99	89	26	Birthright (The Gorgon's Alliance)	Sierra	RP/WG	20	[2358]
100	-	1	Fighting Force	Eidos	AC	100	[2742]

INTERNET PC GAMES TOP 100
Edition 282
25 мая 1998
www.worldcharts.com



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

Петр Купреев, Алексей Григорьев

SPACE QUEST

SPACE QUEST 1

Первая часть этой знаменитой серии была переиздана в 1992 году. VGA графика и приличный звук новой версии смотрятся очень неплохо даже сейчас, а переработанный point-and-click интерфейс делает ее доступной и понятной для большинства современных игроманов. Будем надеяться, что вы где-нибудь ее раздобудете и сможете по достоинству оценить своеобразный юмор этого несомненного шедевра.

Вначале обойдите корабль. Обыщите каждого убитого на предмет ценных вещей (кодовая карта KEYCARD). Не задерживайтесь подолгу на одном экране, дабы не попасть в руки пиратов. Советую сразу поднять скорость игры, легче будет убегать от врагов. Идите на исследовательскую площадку (черный проем в стене на нижнем ярусе). В центре площадки стоит сломанная база Звездного Генератора. Возьмите магнит (WIDGET), к ней прикрепленный. Идите в архив данных корабля. Ходите туда-сюда до появления раненого ученого (он появится где-то за 11 минут до детонации). Поговорите с ним. Запомните кодовые слова, которые он произнесет (например, «астральное тело» — ASTRAL BODY). Сядьте за панель управления и посмотрите на экран. Наберите на клавиатуре (панели управления) символы, соответствующие кодовому слову. Возьмите картридж (CATRIDGE), который привезет вам робот. Идите в рубку управления (лифт с желтой дверью). Не задерживаясь, пробегайте два экрана (здесь промедление смерти подобно). В исследовательской лаборатории подойдите к пульту управления. Нажмите кнопку открытия шлюза (OPEN BAY). Подойдите к устройству открытия двери лифта. Вставьте кодовую карту (KEYCARD) в замок. Войдите в шлюзовую камеру. Подойдите к стене со стеклянной дверью. Откройте ее (дверь, разумеется). Снимите с полки скафандр и наденьте его. Откройте маленькую желтую панель (слева от стеклянного шкафа). Возьмите переводное устройство (GADGET). Войдите в шлюз и сядьте в капсулу. Обязательно пристегнитесь! На панели под потолком кабины нажмите правую кнопку включения двигателя (POWER). Дергайте ручку управления на себя. Корабль взорвался, но вы спаслись. Нажмите кнопку автопилота (левая, AUTONAV). Садитесь на планету Керона.

После жесткой посадки выйдите из капсулы, предварительно отстегнув ремни. Возьмите из кабины комплект для выживания (SURVIVAL KIT). Откройте набор. В наборе окажется нож и емкость с водой. Возьмите кусок стекла, который валяется рядом с капсулой. Идите вправо. Обязательно делайте глоток воды каждый раз, когда Роджер об этом вспоминает. Спуститесь вдоль скелета вниз на один экран. Оторвите часть фиолетового куста. Тут появится Киберпаук с явным намерением вас уничтожить. Убегайте от паука вдоль хребта скелета. Забегите в пещеру Ората (череп скелета) и спрячьтесь за камнем. Подождите пока Киберпаук уничтожит Ората. Возьмите то, что останется после него (Orat's part). Заберитесь на скелет и идите по позвоночнику наверх. Подойдите к крайнему шипу с рисунком. Вы провалитесь в шахту.

Очутившись в подземелье, оторвите верхушку сталагмита. Идите влево. Остановитесь перед решеткой со змеями и киньте им куст. Идите влево. Заткните гейзер куском скалы, дверь откроется. Идите влево. Нейтрализуйте лазерную защиту с помощью стекла. Идите дальше. Аккуратно пройдите между кислотными струями (рано или поздно это у вас получится). Перед тем, как идти дальше, включите переводчик (GADGET). Теперь идите. Дайте черепу часть Ората (Orat's part) в доказательство того, что последний уничтожен. Вы очутились в лаборатории. Подойдите к компьютеру и вставьте картридж. Запишите себе код для уничтожения генератора. Садитесь в скутер и улетайте с базы.

В городе к вам подойдет человек и предложит купить скутер за купон (на 5 буказоидов и выпивку в баре) и за дисконтную карту (скидка на 20 % при покупке робота). Пошлите его. Он подойдет снова и предложит за скутер еще и реактивный ранец (JETPACK). Теперь соглашайтесь. Обойдите вокруг бара и из кучи мусора под окном извлеките буказоиды (пригодятся). Идите в бар и дайте бармену купон. Пейте. Когда освободится игральный автомат, подойдите и прикрепите к нему магнит (WIDGET). Начните играть. Вы выиграли большое количество буказоидов, и автомат взорвался. Идите к стойке и закажите несколько стаканов подряд. Вскоре вы услышите разговор. Запишите себе номер сектора, упомянутый в разговоре. Уходите из бара. На предложение какого-то существа зайти за угол не соглашайтесь, а идите на распродажу роботов. Дайте продавцу дисконтную карту, затем, подождав, пока на экране появится модель навигационного робота (NAV-201), дайте продавцу деньги. Затем идите на распродажу космических кораблей. Идите вместе с продавцом в самый конец космодрома (левый верхний экран), и купите самую дальнюю ракету, за которую продавец запросит 214 буказоидов.

Садитесь в ракету. Наберите на панели код, соответствующий номеру сектора (вспомните разговор в баре). Вы подлетели к сирианскому военному кораблю. Вам предложат смыться, но от этого предложения следует отказаться. Подлетите к люку корабля. Откройте его, используя ручку, находящуюся рядом с люком. Вы попадаете внутрь корабля. Спрячьтесь справа от двери и ждите появления робота. Проскользните незаметно в дверь. Подвиньте ящик к решетке вентиляции. Откройте решетку с помощью ножа. Влезайте внутрь вентиляционного отверстия. Ползите наверх. Откройте решетку и выпрыгивайте наружу. Откройте дверь стиральной машины и влезайте внутрь. Подождите, пока закончится стирка. Вы теперь в костюме пришельца. Поднимите с пола удостоверение личности. Пока вас принимают за пришельца, изучите корабль. Определите местонахождение зала, где стоит звездный генератор, местонахождение спасательной капсулы, оружейного склада. Идите в оружейный склад. Дайте дежурному удостоверение. Пока он отсутствует, забегите за прилавок и возьмите со стенда гранату. Подождите, пока дежурный принесет вам пистолет. Уходите со склада. Киньте гранату с мостика вниз, к ногам стража Звездного Генератора. Идите налево. Вы падаете и теряете маску пришельца. Теперь держите пистолет наготове. Отстреливаясь от охранников, пробейтесь к Звездному Генератору. Обыщите стража и заберите у него пульт дистанционного управления генератором. Выключите генератор. Наберите на панели код самоуничтожения. Бегите к спасательной капсуле. Садитесь в нее и улетайте. На этом ваши приключения в космосе благополучно заканчиваются. По крайней мере, до следующей серии.

SPACE QUEST 2

Как вы помните, эта часть сериала предусматривает ввод команд с клавиатуры, так что будьте внимательны и не допускайте орфографических ошибок. Управление передвижением осуществляется курсорными клавишами. Кроме того: **F1** — подсказка, **F2** — включить/выключить звук, **F3** — вызов последней введенной строки для редактирования, **F4** — список предметов, **F5** — сохранение текущего момента игры, **F7** — вызов сохраненной игры, **F9** — начать игру заново,

Esc – пауза, **Ctrl + J** – подключение джойстика, **Alt + Z** – выход из игры

Во время уборки поверхности корабля вы теряете очередную метлу и возвращаетесь на корабль. Идите в шлюзовую камеру и, пройдя дезинфекцию, переодевайтесь (CHA SUIT; здесь и далее будут приводиться команды, которые необходимо вводить с клавиатуры). В своих карманах вы обнаружите бланк для получения свистка Лабиона и карманный переводчик. Подойдите к своему шкафчику и откройте его (OPEN LOCKER). Возьмите оттуда кубик (TAKE CUBE) и пояс для переноски грузов (TAKE SUPPORTER). Выйдите из шлюза. После разговора с встретившимся на пути начальником вы окажетесь в ангаре. Войдите в корабль. (Далее последует сюжетная вставка.)

Вы попадете на Лабион. Подойдите к разбитому скутеру и выключите маяк (PRESS BUTTON). Подойдите к одному из охранников и возьмите у него кодовую карточку (TAKE CARD). Идите в лес, подойдите к почтовому ящику и опустите в него бланк для получения свистка Лабиона (PUT FORM IN SLOT). Возьмите свисток (TAKE WHISTLE) и идите направо. Освободите существо, попавшее в ловушку (UNTIE CREATURE). Бродите по лесу, пока не найдете споры ядовитых грибов (TAKE SPORE). Зайдите за почтовый ящик. Аккуратно обойдите спящее чудовище, стараясь не наступать ему на щупальца. Подойдите к кусту, сорвите ягоды (PICK BERRIES) и осторожно возвращайтесь обратно. Идите к болоту, намажьтесь соком ягод (PUT BERRIES ON BODY) и смело следуйте за существом, переходящим болото. Как только дно начнет исчезать, наберите полные легкие воздуха (TAKE DEEP BREATH) и ныряйте.

Вынырнув в пещере, вылезайте из воды, идите в дальний угол. Там вы обнаружите драгоценный камень – возьмите его (TAKE GEM). Вынырните из пещеры, предварительно сделав глубокий вдох (TAKE DEEP BREATH). Выйдите из воды, залезьте на дерево (CLIMB TREE) и после того, как оно рухнет, ползите на другую сторону пропасти. Вы попадете в ловушку дикого племени охотников. Как только к вам вернется сознание, дважды позовите охотника (TELL MAN), и он подойдет к вам. Бросьте в него ядовитой спорой (THROW SPORE). Дотянитесь до охотника сквозь решетку и возьмите у него ключ (TAKE KEY). Затем подойдите к двери, откройте замок (OPEN LOCK) и, наконец, откройте дверь (OPEN DOOR). Рядом с клеткой валяется веревка – возьмите ее (TAKE ROPE). Теперь быстро уходите из лагеря. Выйдя на открытую площадку, вы увидите неподалеку космодром – это ваша цель. Идите налево, в лес. Оказавшись перед обрывом, влезьте на дерево (CLIMB TREE) и привяжите к нему веревку (TIE ROPE ON LOG). Спуститесь по веревке вниз (CLIBM ROPE) и начните раскачиваться (SWING ROPE). Раскачивайтесь до тех пор, пока вы не сможете прыгнуть в безопасное место, но чтобы находящееся рядом чудовище вас не схватило. Прыгать надо после того, как чудовище попытается достать вас лапой в третий раз. Прыгните (**F6**) и входите в пещеру. Достаньте драгоценный камень (HOLD GEM) и держите перед собой, освещая путь. Идите вперед, там вас ожидает длительное падение. Приземлившись, подберите ваш камень (TAKE GEM). (Далее следует очередная сюжетная вставка.)

Скажите слова SAY WORD, и маленькие человечки отодвинут камень и покажут вам путь. Возьмите драгоценный камень в рот (PUT GEM IN MOUTH) и спускайтесь по лестнице. После блужданий по пещере вы окажетесь у подземного озера. Войдите в воду и идите до первой развилки, где сверните направо. Оказавшись снаружи, используйте свисток Лабиона (USE WHISTLE). Как только появится чудовище – спрячьтесь от него в воду. Затем киньте кубик Рубика в монстра (THROW CUBE IN MONSTER). Пока чудовище будет крутить кубик, быстро бегите в образовавшуюся щель. Прячась за кустами, бегите сначала за левую ногу платформы, затем за правую и старайтесь не попадаться на глаза охраннику. Первая колонна представляет собой лифт. Откройте дверь этого лифта с помощью кодовой карточки (PUT CARD IN SLOT). Поднимайтесь на самый верх платформы и подойдите к космическому кораблю. Залезайте в него (GO SHIP). Нажмите кнопку включения питания (PRESS POWER). Установите ручку управления в режим горизонтального полета (SET DIAL VAC). Включите двигатели (PRESS ASCENT) и тяните рычаг ускорения на себя (PULL THROTTLE). Как только капсула покинет планету, переключаитесь на горизонтальный режим полета (SET DIAL HAC) и нажмите рычаг ускорения (PUSH TROTTLE).

Идите вправо и заходите в лифт. Нажмите на кнопку 3 (PRESS THREE). На третьем этаже идите по коридору направо. Подойдите к двери, нажмите кнопку (PRESS BUTTON). Войдите в комнату уборщика и возьмите устройство для прочистки унитазов (TAKE PLUNGER). Выйдите из подсобного помещения и идите дальше. Заидите в лифт и нажмите кнопку 4 (PRESS FOUR). На четвертом этаже опять найдите комнату уборщика и, открыв дверь (PRESS BOTTON), возьмите из нее стеклорез (TAKE CUTTER). Пройдите дальше по коридору и зайдите в туалет. Одна из кабинок будет свободна – займите ее (OPEN DOOR). Выйдя, не забудьте захватить туалетную бумагу (TAKE PAPER). Возвращайтесь в лифт и нажмите на кнопку 5 (PRESS FIVE). Перед вами опять такой же коридор и комната для уборщиков. Зайдите в нее (PRESS BUTTON) и достаньте из мусорной корзины рабочую одежду (TAKE OVERALLS). Из кармана выпадет зажигалка – подберите ее (TAKE LIGHTER). Захватив корзинку (TAKE BASKET), идите дальше по коридору. Остерегайтесь черного чудовища с большими красными губами, сбежавшего из клетки. Заходит в лифт и спускайтесь на первый этаж (PRESS ONE). Идите по ступенькам вниз. Прикрепите вантуз к стене (FASTEN PLUNGER). Висите на нем, пока ванна с кислотой не закроется, а затем слезайте на пол (LET GO). Положите бумагу в корзину (PUT PAPER IN BASKET) и поставьте корзину на пол (PUT BUSKET). Подожгите бумагу с помощью зажигалки (LIGHT PAPER). Сработает автоматическая система пожаротушения.

Сделайте дырку в стекле (USE CUTTER). Подойдите к вентиляционному отверстию и залезьте в него (GO VENT). Нажмите кнопку аварийного выключения (PRESS BUTTON). Вылезайте обратно (GO VENT). Подойдите к пульту управления и включите установку (PULL THROTTLE). Наберите на клавиатуре слово УВЕЛИЧЕНИЕ (TYPE ENLANGE). Подойдите к Вохаулу и обыщите его. На руке обнаружится надпись SHSR. Подойдите к мерцающему экрану и посмотрите на него (LOOK SCREEN). Введите код SHSR. Отойдите от терминала (нажмите клавишу **F6**). Поднимитесь наверх по лестнице и войдите в туннель. Откройте ящик (OPEN BOX). Возьмите из него маску (TAKE MASK) и наденьте ее (PUT ON MASK). Идите дальше по коридору и заходите в дверь. Идите налево по коридору. Как только увидите робота-охранника, бегите назад и нажмите кнопку на двери (PRESS BUTTON). Дверь откроется – спрячьтесь за ней. Когда робот пройдет мимо, снова идите налево по коридору. Откройте самую дальнюю дверь (PRESS BUTTON) и залезьте в капсулу (GO SHIP). Нажмите кнопку запуска (PRESS BUTTON). Осмотрите корабль (LOOK AROUND). Подойдите к капсуле анабиоза и откройте крышку (OPEN CHAMBER). Ложитесь в капсулу (GO CHAMBER). Далее все произойдет автоматически.

SPACE QUEST 3

Заберитесь в космический корабль (GO WINDOW). Осмотрите все. Выйдите через иллюминатор (CLIMB). Идите к капсуле. Поднимитесь на подъемнике. Чтобы не быть раздробленным на мелкие кусочки, залезьте на рельс (JUMP). Идите по нему влево (GO LEFT). Заберитесь в подъемник, который расположен под вами (ENTER MASHINE). Воспользуйтесь ручкой управления (PRESS BUTTON). Передвиньте подъемник туда, где находится мотиватор и подцепите его (мотива-





тор). Передвигайтесь вправо, а когда зависнете над кораблем, нажмите кнопку опускания подъемника (PRESS BUTTON). Вернитесь на платформу, где вы залезали на подъемник, и покиньте его (EXIT). Прыгните в мусоросборник. Осмотрите все вокруг (LOOK GROUND, LOOK PILE, LOOK WING, LOOK WALL, LOOK HOLE). Отсоединив провода, возьмите реактор (GET REACTOR). Поднимитесь по лестнице, находящейся в углу комнаты (CLIMB). После того как крыса отберет у вас реактор, залезьте в отверстие, через которое вылезли (CLIMB). Снова возьмите реактор (GET REACTOR). После того как окажетесь на поверхности (CLIMB), возьмите лестницу (TAKE LADDER).

Идите к кораблю. По дороге возьмите провода (GET WIRES). Прислоните к кораблю лестницу (USE LADDER). Поднимитесь вверх (CLIMB). Откройте люк (OPEN DOOR). Залезьте внутрь (CLIMB). Вставьте реактор в отверстие слева (PUT REACTOR) и присоедините систему управления кораблем к реактору (USE WIRES). Посмотрите на экран (LOOK SCREEN). Сядьте в кресло (SIT). Осмотрите панель управления (LOOK SCREEN). Нажмите кнопки в следующем порядке: 1, 7, 3. После того как корабль остановится, нажмите: 8, F, FIRE. Обратитесь к компьютеру (LOOK SCREEN). Нажмите следующие кнопки: 2, 1, PHLEEB HUT, 2, 5. Приземлитесь (кнопка 3). Встаньте с кресла (STAND). Нажмите кнопку выхода (PRESS BUTTON).

Идите к магазину. Покажите продавцу камень (SHOW GEM). Не соглашайтесь продать ему камень (NO), пока он не предложит вам за него 425 буказоидов (YES). Купите у него все, что он вам предложит (BUY...). Выйдите из магазина (LEAVE). Зайдя в лифт, нажмите кнопу «вверх» (PRESS UP). Толкните крюк, привязанный к веревке, на робота (PUSH HOOK). Осмотрев его (LOOK TERMINATOR), возьмите пояс, который позволяет стать невидимым (GET BELT). Затем спуститесь вниз, вернитесь в корабль, сядьте в кресло пилота (SIT DOWN). Посмотрите на панель управления (LOOK SCREEN), нажмите кнопки: 1, 3. Далее включите систему навигации (LOOK SCREEN), нажмите кнопки: 2, 1, Monolith burger fast food dive, 2, 5. Посмотрите у бармена меню (ORDER). Закажите все блюда, перечисленные в меню, нажав кнопки от 1 до С. Расплатитесь с барменом (PAY) и, сев за свободный столик, ешьте (EAT).

Подойдя к игральному автомату, включите монитор (LOOK SCREEN). Опустите монету (PUT MONEY). Когда на экране появится непонятное вам сообщение, используйте кольцо, которое вы нашли в пироге (USE RING). Вернитесь в корабль через шлюз (CLIMB SHIP). Включите двигатели и систему навигации (LOOK SCREEN, 1, 2). Летите на планету Ортега (нажмите кнопки 1, 1, 2, 5). Приземлитесь на Ортегу (кнопка 3). Встаньте с кресла (STAND) и наденьте шлем (PUT ON THERMOWEAVE). Перед выходом из корабля нажмите кнопку (PRESS BUTTON). Погуляйте по планете. Когда увидите солдат, подождите, пока они улетят. Подойдите к оставленному ими оборудованию и осмотрите его (LOOK MASHIN, LOOK IN TELESCOPE, TAKE POLE), возьмите детонатор (TAKE DETONATOR). Пройдите дальше, войдите в базу. Забирайтесь по правой лестнице вверх (CLIMB). Бросьте детонатор вниз (THROW DETONATOR). Теперь спуститесь вниз по лестнице (CLIMB). Идите к оставленному оборудованию. Воспользуйтесь шестом (USE POLE), чтобы перепрыгнуть через лаву. Заберитесь в корабль (CLIMB) и сядьте в кресло (SIT). Далее взлетайте (LOOK SCREEN, кнопки 1, 3, LOOK SCREEN, кнопки 2, 1).

Летите на спутник Пистулона (кнопки 2, 4). Приземлитесь на планету (кнопка 3). Встаньте (STAND) и нажмите кнопку (PRESS BUTTON) для того, чтобы выйти. Оденьте пояс невидимости (PUT ON BELT), включите его (TURN ON BELT). Войдите в базу. Откройте левую дверь, нажав кнопку (PRESS BUTTON). Войдя туда, вы найдете одежду. Переоденьтесь (CHANGE SUIT). Выйдите из помещения и попробуйте открыть дверь. Идите к следующей двери. Откройте ее и войдите внутрь. Ходите по комнатам и уничтожайте мусор предметом, который нашли в кармане (USE VAPORASIER). Не забудьте уничтожить мусор в комнате Пуго. После побродите по другим кабинетам. Вернитесь в комнату Пуго, когда его там не будет. Возьмите со стола ключ-карту (TAKE CARD). Найдите портрет Пуго, снимите его (GET PICTURE). Подойдите к копировальному аппарату и сделайте копию портрета (COPY PICTURE). Верните картину туда, где она висела (PUT PICTURE). Идите к той двери, которую не могли открыть. Вставьте ключ-карту (PUT CARD) и покажите копию портрета Пуго (SHOW PICTURE). Войдите в дверь. Нажмите кнопку на стене (PRESS BUTTON). Используйте уничтожитель мусора на желе (USE VAPOR SER). Убейте вражеского робота. Садитесь в корабль. Посмотрите на панель (LOOK SCREEN). Далее нажмите кнопки 6, 8, B, F, FIRE. Сбейте пять кораблей неприятеля.

SPACE QUEST 4

Идите направо и возьмите в камнях веревку. Во время перемещении не попадайтесь на глаза гуляющему на улицах Ксенона мутанту. Идите на два экрана влево и в разбитом автомобиле возьмите компьютер. Пройдите два экрана вправо и спрячьтесь за центральным выступом стены. Положите веревку на землю и, когда заяц наступит на петлю, дерните за веревку (щелкнув курсором в форме руки на зайца). Чтобы поймать его было легче, уменьшите скорость игры. Осмотрите зайца и возьмите батарейку. Затем сначала посмотрите на компьютер, а потом воткните в него батарейку. Вернитесь в то место, где валялась веревка, и полижите воду. Потом на этом же экране подойдите к выступу и подождите, пока появится робот. Немедленно спрячьтесь за выступ. Идите на один экран вверх и откройте решетку для стока воды. Прыгайте вниз. На столе возьмите банку. Нажмите кнопку, которая находится под материей на том же столе. Подойдя к круглой ручке слева, откройте вход в трубу. Войдите внутрь. Идите по трубе вверх, а затем сверните направо. Продолжайте идти, пока не увидите лестницу. За вами потечет едкая жидкость — наберите её в банку. Поднимитесь по лестнице. Подождите, пока все полицейские разбегутся, выйдите из люка и бегите к кораблю. Заберитесь в корабль. Вы попадете на базу пиратов.

Идите налево и быстро заберитесь в корабль времени. Наберите код для перемещения во времени. Вылезайте из корабля и идите налево, пока не увидите тень птеродактиля. Вернитесь к кораблю и спуститесь вниз. Когда вас схватит птеродактиль и принесёт в свое гнездо, дождитесь, пока туда же упадет полицейский. Подойдите к нему и обшарьте карманы. Вы найдете бумажку. Посмотрите на нее. Запомните три символа, начертанные на ней. Вылезайте через отверстие в гнезде. Когда вас захватят амазонки, прыгайте в корабль и проследуйте с ними на базу. После того как они начнут вас пытать, появится монстр. Он освободит вас от наручников, и вам следует быстро нажать кнопку на подлокотнике. Возьмите баллон с кислородом и бросьте его в рот монстру. Далее вы попадаете в супермаркет.

Подберите кредитную карточку. Пройдите в AND TALL и поговорите с клерком. Купите одежду. Идите в MONOLITH BURGER и поговорите с продавцом. На его вопросы ответьте: 1) Yes! I'm hard up for cash! 2) Let me at it! I love a challenge!

Заработайте не менее 30 буказоидов. Когда вас выкинут вон, доберитесь до начала эскалаторов и возьмите окурок. Езжайте к SOFTWARE и вставьте в компьютер кредитную карточку. Отправляйтесь в магазин женской одежды и поговорите с клерком. Переоденьтесь в женское платье, предварительно заплатив за него. Возвращайтесь к компьютеру, вставьте кредитную карточку. Получите 2001 буказоид. Вернитесь в магазин женской одежды и опять переоденьтесь. Зайдите в RADIOSHOCK и купите переходник (меню CATALOG). Выберите четвертый сверху в левом ряду. Вставьте переходник в компьютер. Идите в SOFTWARE и в ящике слева отыщите ин-

струкцию по **SQ4**. Купите ее. Почитайте инструкцию, используя электронное перо. На четвёртой странице запомните три символа: 1) B-5, 2) C-4, 3) B-3, а на седьмой странице цифры 69-65-84-76-69. Идите в ARCADE и обойдите игральные автоматы. Когда появятся полицейские и один выйдет, а другой пойдет к вам, выйдите из зала игральных автоматов. Действуйте очень быстро. Полицейские могут промахнуться только два раза! Отправляйтесь на эскалаторе налево до выхода и сразу же перейдите на эскалатор, следующий в обратном направлении, увертываясь от огня полицейских. У магазина женской одежды быстро сверните вправо и спуститесь по лестнице в центр зала к аттракциону «Проплывите» в правую часть аттракциона и сразу же поднимайтесь вверх, к куполу. Далее «плывите» в левую часть купола, держась у нижней кромки экрана. Когда вновь появятся полицейские, спуститесь вниз и двигайтесь к выходу. Выйдя из аттракциона, бегите в ARCADE. Садитесь во временную капсулу. Запишите комбинацию символов на пульте на тот случай, если вы неправильно выбрали переходник. Наберите на пульте комбинацию необходимых для телепортации символов и переместитесь в **Space Quest 1**

Выйдите из корабля и идите в бар. Подойдите к стойке бара. После того как вас выкинут наружу, толкните мотоциклы. Затем снова вернитесь к бару. Будьте осторожны, вас могут сбить враждебно настроенные байкеры. Вам придется периодически выпрыгивать из-под их колес. Зайдите в бар и возьмите со стойки спички. Вернитесь обратно к кораблю и садитесь в него. Наберите на пульте соответствующую комбинацию, и вы вернетесь обратно. Идите на два экрана влево и подойдите к пульту, вмонтированному в трубу. Вылейте на замок кислоту из банки и откройте дверь. Подойдите к пульту на стене и закурите. Вы увидите лазерные лучи. Посмотрите на пульт. Каждая ячейка пульта отвечает за одну секцию лазеров. Вводя количество градусов, на которые нужно повернуть лазерные лучи (от 100 до 359), выставьте все три секции лазеров вертикально. Пройдите между лазерами в лабиринт. Далее делайте всё как можно быстрее. Бегите вперед по дорожке до лестницы, спуститесь по первой из них и, пробежав влево, поднимитесь наверх. Идите обратно, ко входу в лабиринт. Сверните налево и добегите до шара. Подойдите к пульту и введите нужный порядок цифр. Зайдите в шар к компьютеру и бросьте в унитаз Дроидов. Выйдете из шара и идите к пульту, прикрепленному к перилам дорожки. Подключите к нему компьютер. Изучите карту лабиринта. Вернитесь обратно в шар и бросьте Мозг в унитаз. По лабиринту идите к месту, отмеченному на карте кружком. Подеритесь с сыном. Когда он вновь попадет под действие лучей, идите вниз по лестнице за дискетой. Вставьте дискету в пульт рядом с сыном и нажмите следующие кнопки: 1) Disk upload, 2) Beam upload, 3) Beam download.

SPACE QUEST 5

Пройдите на один экран вверх. Зайдите в экзаменационную. Правильно ответьте на предложенные вам 10 вопросов. Преподаватель попросит вас почистить крест за то, что вы опоздали. Выйдете из аудитории. Идите вниз. Откройте дверь в комнату уборщика. Поройтесь в вещах и возьмите полотер и PYLONS. Идите вниз к туннелю. Зайдите в него. Спуститесь вниз на лифте. Поставьте на пол PYLONS и полотер. Откройте полотер, сядьте на него и вымойте пол. Когда к вам подойдут женщина и Квирк, поговорите с ними. Поднимитесь наверх и идите в общий коридор. Подойдите к кучке людей и узнайте результаты своей работы. Далее вы становитесь капитаном корабля.

Выйдите из кабины и возьмите лазер, плоскогубцы, предохранитель и таблетки. Вернитесь в кабину, сядьте в кресло командира. Поговорите с Фло (слева). Дайте ей команду HAIL STARCON. Откроется люк. Поговорите с Друлем (справа). Дайте ему координаты. Прикажите — LITE SPEED. Когда он скажет, что вы достигли места назначения, прикажите — REGULAR SPEED. Вам скажут, что в мусорном ящике обнаружена жизненная форма. Идите в дверь за креслом, нажмите в коридоре синюю кнопку, посмотрите в ящик. Некая тварь выпрыгнет и присосется к вашему лицу. Потом отлепится и убежит. Войдите в дверь слева. Идите в левый нижний угол. Тут выползет Нечто и снова прилепится к вашему лицу. Поместите существо в красную колбу (справа). Туда же положите таблетки. Возвращайтесь в кабину. Идите к капитанскому креслу. Задайте координаты места назначения. Включите RRS. Появится надпись, сообщающая об ошибке. Задайте другие координаты. Идите в инженерную комнату (ту, где на вас кинулось Нечто). Встаньте на платформу. Прикажите телепортировать вас (используя разговорный курсор на платформе). Телепортируйтесь вниз. Быстро идите налево-вверх и зайдите в пещеру. Старайтесь уклоняться от огня. Далее идите направо и заползите на ветку. Она обломится, и вы упадете вниз. Поднимите ветку. Возвращайтесь обратно и заползите в бревно. Переползите пропасть. Сбейте веткой бананы. Подберите их и ползите обратно.

Идите на два экрана влево. Зайдите в левую пещеру. Перепрыгните на другую гору. Расшатайте камень палкой. Вернитесь к месту телепортации. WD40 цела. Идите к бревну и заползите внутрь. Когда робот будет находиться над вами, засуньте ему банан в выхлопную трубу. Найдите остатки WD40. Возьмите ее голову. Спуститесь к водопаду. Механик Клиффи тут как тут. Поговорите с ним и возвращайтесь на корабль. Дайте ему голову WD40, взамен получите пульт. Телепортируйтесь назад. Клиффи пойдет с вами. Используйте пульт на себе. Появится платформа. Становитесь на нее. Поднимитесь наверх. Осмотрите правую стену. Увидите там CLOAKING DEVICE. Поставьте все рычаги по диагонали. Откройте верхнюю левую и нижнюю правую крышку. Поставьте рычаги по вертикали. Откройте две оставшиеся дверцы. Возьмите устройство. Идите в кабину и задайте координаты. Выйдите на стандартную орбиту. Возьмите колбу с животным. Телепортируйтесь вниз.

Сядьте за столик. Получите порошок и карточку. Подойдет Квирк и предложит вам сыграть в космический бой. Откажитесь от соревнований. Клиффи кого-то ударит и попадет в космическую тюрьму. Поговорите со своими друзьями. Разработайте план побега. Высыпьте порошок в свой стакан — появятся летающие обезьяны. Идите направо. Когда охранники убегут, нажмите кнопку на панели, чтобы отключить щиты. Посмотрите на вторую камеру слева. Там вы найдете механика. Положите тварь на решетку. Когда кислота образует дырку в двери, положите тварь обратно в колбу и закройте ее. Пройдите налево и телепортируйтесь. Идите в кабину и задайте курс полета. Нажмите оранжевую кнопку. Телепортируйтесь вниз. Войдите в здание. Попытайтесь использовать компьютер, который находится в центре комнаты. Уворачивайтесь от плевков выпрыгнувшего мужика. Подберите бумажку с пола. Осмотрите ее. Наберите на компьютере код с бумажки. Вернитесь к месту, откуда начали. Поищите секретную тропинку, про которую вам рассказал мужик. Посмотрите на банку. Телепортируйтесь на корабль. Идите в кабину. Как только получите слабый сигнал — летите к источнику. Выйдите на орбиту.

Выйдите в коридор, нажмите красную кнопку на правой стене. Встаньте в мигающий круг. Откройте крышку слева от костюмов. Возьмите кислородную маску. Поднимитесь наверх в инженерную комнату. Оденьте маску и телепортируйтесь вниз. Подойдите к кораблю. Загляните внутрь и возьмите пальто. Нажмите красную кнопку. Идите налево. Отдайте пальто. Достаньте коммуникатор. Используйте его на себе. Возьмите лиану. Откройте криогенную камеру. Положите туда девушку. Посмотрите на панель в левом нижнем углу. Введите параметры. Идите к капитанскому креслу. Вас атакуют. Скажите, что следует войти в астероидный пояс. Идите







туда, где брали маску. Посмотрите на панель. Включите POD ROTATION. Залезьте в челнок. Разберитесь с управлением. Красная точка на радаре – это механик Клиффи. Подберитесь к нему как можно ближе, выбросите лапу и нажмите кнопку, которая находится под большим пальцем правой руки. Вернитесь на корабль. Идите в кабину. Задайте координаты. Выйдите на стандартную орбиту. Спускайтесь вниз.

Полетайте над водой. Приземлитесь на коммуникатор. Поговорите с Фло, после летите налево. Увидите скалу. Сквозь щель для дискет влетите в секретную лабораторию. Опуститесь на компьютер. Посмотрите на секретные камеры. Увидите свое тело и то, как Клиффи с WD40 ищут вас. Осмотрите все, что можно. Найдите надписи про Квирка. Улетайте отсюда. Сядьте на нос Клиффи, потом покажите ему, где находится ваше тело (наверх на экран), и Клиффи придаст вам нормальный вид. Идите к скале. Используйте HOLE PUNCH (дырокол) на карточке. Выколите дырки буквой X. Вставьте карточку в щель. Войдите в лабораторию. Возьмите баллоны, которые находятся рядом с лестницей. Выходите и попросите Клиффи поднять вас наверх. Скажите фразу REVERSE THE TELEPORTAT ON PROGRESS. Посмотрите на криогенную камеру. Поставьте DEFROST на 10 секунд. Вытащите девушку. Положите ее на платформу. Поговорите с WD40. Идите в кабину. Задайте координаты. Позовите механика (зеленая кнопка). Прикажите ему CLOAK THE SHIP. Идите к челноку. Летите туда, куда сказал вам Клиффи. Используйте LASER TORCH на стене. Проникните в корабль. Когда охранник уродов зайдет в дверь, поднимитесь наверх, к компьютеру. Поставьте на место то, что прежде было девушкой. Подождите, пока охранник снова придет и уйдет. Идите за ним. Поднимите сетку в середине коридора и прыгайте туда. Ползите налево, затем вверх. Лезьте в самый верхний люк. Ползите вниз, направо, вверх, вверх, налево, вверх. Лезьте вверх. Войдите в верхний люк. Ползите вниз, направо, направо, направо, вверх, вверх, направо, вверх. Зайдите во второй сверху вниз люк. Отыщите кнопку на этом уровне. Включите ее. Когда все соберутся на платформе, дайте знак Клиффи. И вот все снова нормальные. Скажите Фло, чтобы она подняла вас на корабль. Идите в кабину. Дайте Друлю команду FIRE. Включите RRS. Нажмите красную кнопку самоуничтожения. Вытащите девушку из криогенной камеры. Встаньте на телепортатор. Выйдите в коридор. Залезьте в туннель. Возьмите FUSE из середины передней колонки. Вставьте туда свой. Возьмите тварь из колбы и телепортируйтесь.

SPACE QUEST 6

Схватите за ноги длинноногого робота, идущего с правой части экрана, пока он будет проходить мимо. Робот начнет сопротивляться и выдернет вас из лужи. Возьмите ID CARD с разбитого велосипеда, стоящего справа. Погуляйте по городу и, оказавшись снова на этом перекрестке, вы увидите будку моментального фото. Опустите буказоиды в будку и сделайте фотографию. Приклейте ее на ID CARD. Снова погуляйте по городу. На одной из улиц вы встретите охотника за андроидами. Поговорите с ним пару раз. Он даст вам DATACODER и пообещает заплатить 50 буказоидов за поимку сбежавшего андроида. Зайдите в бар на площади. Ударьте несколько раз по двери, ведущей в подвал. Войдите. Вернитесь в бар. Поднимитесь в лифте на второй этаж. Украдите у официантки буказоид с подноса, когда она повернется спиной. Покажите ID CARD посетителям за дальним столиком. Возьмите с пустого стола шланги и канистру с жидким азотом (под столом). Присоедините канистру к выступающей из пола трубе, что справа от официантки.

Спуститесь на первый этаж. Покажите ID бармену и закажите Special Drink. Пока он будет занят приготовлением напитка, откройте холодильник и возьмите емкость для кусков льда с верхней полки. Поверните вентиль на третьей (слева между холодильником и полками) трубе, отогните ее от стены. Соедините и выпрямите шланги. Прикрепите шланг к самой левой трубе на стене бара и соедините с той трубой, которую отогнули от стены. Поднимайтесь на второй этаж. Включите азот. Бегите в подвал. Возьмите металлический прут на полу и ударьте им по замерзшему андроиду. С помощью совка и веника соберите осколки в емкость для кусков льда. Возвращайтесь на первый этаж. Закажите еще один Special Drink у бармена. Положите емкость для кусков льда в холодильник. Потом заберите её. Отдайте эту емкость охотнику за андроидами – и получите 50 буказоидов.

Идите в зал игровых автоматов. Поговорите с инопланетянином, стоящим у ближайшего к выходу автомата, и сыграйте с ним в Stooge Fighter 3. После того как проиграете, согласитесь на реванш и снова проиграйте. Походите по городу, пока не встретите E mo Pug. Говорите с ним до тех пор, пока он не предложит вам обменять секрет игры на бутылку бренди. Идите в Boot Liquor Store, который находится на перекрестке, где вы начали игру. Побеседуйте с хозяином. Несколько раз попытайтесь схватить за палец лежащее в левом углу магазина существо. Купите у хозяина бутылку бренди. Отдайте бренди ELMO – и получите листок с секретом. Прочитайте его. Вернитесь в зал игровых автоматов. Поговорите с инопланетянином, который вас обыграл. Перед тем, как выбрать бойца, с помощью мыши введите секретный код с листка. На панели управления появится новая кнопка. В бою нажимайте только на новую кнопку. Выиграете 300 буказоидов. Идите в Dew Beam Inn. Переговорите с менеджером и заплатите ему 300 буказоидов за комнату.

Вызовите лифт. На карточке посмотрите номер своей комнаты. Попытайтесь открыть дверь комнаты карточкой. После того, как вас похитят, попробуйте достать ключ со стены в номере. Подождите, пока похититель сядет за приставку 3DOA, возьмите гвоздь, на котором висел ключ. Взломайте им замок наручников. Возьмите портрет Pelvis со стены и положите на полу за похитителем. Щелкните курсором в форме руки на портрете. Потрогайте рукой moddie. Похититель «отключится». Посмотрите на диски, лежащие на столе. Возьмите тот, который покажется Роджеру интересным. Вставьте его в дисковод. Возьмите moddie с увлажнителя и Datacoder со стола. Возьмите карточку-ключ у похитителя и откройте дверь. В следующей комнате вытащите moddie из коробки, лежащей под столом. Снимите наклейку «Churlish» и прилепите ее на moddie с пометкой «Burlesque». Теперь отдайте поддельный moddie Найджелу. Он разденется и начнет танцевать. Когда он остановится, подберите ремень и снимите с него ПДУ силового поля. Нажмите кнопку на ПДУ. Нажмите кнопку Open на Datacoder. Переложите все незакрепленные детали, за исключением батарейки, в правую часть экрана. Вам надо перепрограммировать его. Каждая микросхема закреплена на пластине. Каждой микросхеме и пластине соответствует массив со своим IRK. Надо сконфигурировать Datacoder. Если вы все сделаете правильно, на текстовой панели загорится «Homing Beacon».

Идите на терассу, войдите в круг, обозначенный светодиодами, и воспользуйтесь тем, что собрали. Как только окажетесь на борту космической станции, снимите с вашего похитителя предмет с застрявшими волосками. Попробуйте положить его на сканирующую панель. Jebba помешает вам. Поговорите с этим существом, пока оно не разрешит воспользоваться устройством. Снова положите предмет. Нажмите кнопку Skan на панели. Когда сканирование закончится, нажмите кнопку Imprint datacard и возьмите сделанную устройством карточку. Используйте её на ComPost панели на левой стене комнаты и запомните имя. С помощью телепортации вы попадете в свою комнату. Прослушайте сообщение капитана с помощью ComPost панели. Используйте ее снова, чтобы попасть в транспортную комнату. Нажмите More, а потом Transporter, после чего вас переправят в Delta Burksilon 5. Капитан поговорит с вами, и вы войдете в

лифт. Выберите кнопку Quarters. Старуха попросит вас убрать в палате. Воспользуйтесь шваброй. Затем она попросит что-то починить. Спустите воду в туалете. Потом она попросит лекарство. Откройте зеркальный шкафчик в ванной. Старуха нажмет кнопку, и начнет поступать газ. Выломайте устройство в средней нижней части кровати. Используйте его на дверях.

На похоронах прочитайте некролог. После похорон возвращайтесь в свою каюту. Используйте ComPost, чтобы прослушать послание Stellar Santiago. Идите на капитанский мостик. Поговорите с капитаном. В ComPost выберите database, потом entity database, затем known races, затем s-z, затем vulgars. Запомните номер, встретившийся в тексте. Отправляйтесь в Holocabana. Посмотрите на панель рядом с ComPost. Нажмите кнопку On и введите запомненный вами номер. Телепортируйтесь в 8-rear. Поговорите с роботом, сидящим в стороне от остальных, пока он не отдаст вам руку и глаз. Отправляйтесь в Sickbay. Откройте шкафчик справа. Возьмите оттуда шприц с морфием. Телепортируйтесь в Shuttle Bay Entrance. Щелкните курсором в виде руки на охраннике. Вы окажетесь в тюрьме. Из еды, которую привезет тюремщик, надо сделать двойника. Начните с овощей, похожих на уши, потом используйте все, кроме пончика. Посадите двойника на скамейку. Когда тюремщик привезет тележку и отвернется, залезьте в нее. Вернитесь в Shuttle Bay Entrance. Наполните пончик морфием и положите в кучу слева от большого охранника. Когда он «вырубится», нападите на маленького. Нажмите кнопку на левой стороне двери своей рукой и на кнопку справа рукой робота.

Когда попадете в зал с «Шаттлами», нажмите кнопку на брелке ключа. Войдите в «Шаттл». Возьмите recall notice, прикрепленную к левому сидению. Сядьте и нажмите Power, потом ICD. Выберите на дисплее: Fuel Tank 1 – Lanthanum, Fuel Tank 2 – Sulfur, Fuel Tank 3 – Silver, Catalyst Neon, Confirmation – Lasagne. Нажмите кнопку Initiation. Используйте глаз робота на устройстве сканирования. Нажмите синюю мигающую кнопку на панели управления. Появившийся помощник поможет починить корабль и доставит вас на Delta Burksilon 5. Поговорите с ним. Вытащите из бардачка помпу, клей и липкую ленту. Потяните на себя рычаги с надписью Hood и Trunk. Встаньте, откройте отделение на правой стене и возьмите кристалл (divalium). Из datacoder вытащите батарейку. Намажьте ее и кристалл клеем, потом склейте их. Откройте шкаф со скафандрами. Оденьте скафандр и шлем. Откройте люк «Шаттла». Его передний и задний багажники открыты. Возьмите из заднего багажника провода и бумажку с надписью Help. Прочтите бумажку, взятую с сиденья «Шаттла». Прикрепите бумажку, взятую из заднего багажника на «Шаттл». Когда пролетающий мимо корабль остановится, прикрепите красный провод к переключателю в нижнем ряду первому слева, а синий провод – к четвертому слева в верхнем ряду. Извлеките рыбу, застрявшую в двигателе. Вернитесь в «Шаттл». Сядьте в кресло пилота. Нажмите кнопки Power и Initiation. Вы снова окажетесь в Delta Burksilon 5.

Войдите в лифт, отправляйтесь в Lab A. Поговорите с доктором. Выдвиньте самую левую коробку с полки (с левой стороны от докторского компьютера). Возьмите оттуда moddie и возвращайтесь в «Шаттл». Сядьте в кресло пилота. Нажмите кнопку PTS. Нажмите на красную кнопку правее того места, куда вы вставляли глаз. Возьмите появившиеся фотографии. В Inventory щелкните на них курсором в форме руки, чтобы отделить негатив. Сделайте еще набор фотографий. И снова отделите негатив. Положите на дисплей, который слева от центрального, сначала первый негатив, потом второй. Нажмите кнопку Initiation. На центральном экране выберите Polysorbate LX. Как только «Шаттл» остановится, попросите помощника телепортировать вас на планету. Идите в магазин в подвальном помещении на той же улице с гостиницей. Обменяйте moddie у хозяина на шлем. Вернитесь на перекресток. В Inventory нажмите курсором в виде руки на передатчик. В «Шаттле» сядьте в кресло и нажмите кнопку Initiation. На большом экране выберите Delta Burksilon 5. По прибытии спуститесь на лифте в Lab A. Сядьте за компьютер, включите его и выберите Cyberspace. Подключите шлем к компьютеру. В киберпространстве выбирайте всегда сторону, противоположную той, откуда пришли. Дойдите до стройки. Возьмите с земли отвертку. Зайдите в офис. Возьмите номер 3 из правого окна. Используйте звонок, чтобы привлечь секретаря. Откройте табличку с текущим номером (правее той, в которой вы взяли номер) и подкрутите отверткой так, чтобы текущий номер совпал с вашим. Снова позвоните в звонок. В хранилище файлов надо взять Rancid, Beleauxs, Shaprei, Santiado, Project Immortality. Ящик, в котором есть ценная информация, выдвигается при легком прикосновении руки. Сделайте из ящиков лестницу, чтобы нужный ящик был не так высоко. Просмотрите в Pockets каждый файл. Когда найдете все папки, выходите и распечатайте их на принтере.

Выходите на улицу. Возьмите доску в правой части экрана. Идите к разрушенному мосту. Положите доску над пропастью и перейдите на другую сторону. Выйдите из киберпространства. Когда снимете шлем, возьмите пачку бумаги справа на столе. Покажите ее доктору. Он признается во всем и предложит уменьшить вас и отправить внутрь Santiago, чтобы спасти ее. Оденьте скафандр и возьмите с собой шлем. Снимите с носа «Шаттла» Alveoli, а с правого двигателя – провода. Пролезьте через отверстие внизу слева и спуститесь в желудок. Возьмите одну из конфет в правой нижней части экрана и киньте ее в озеро. Поднимите перо, выдерните из стенки желудка скобу и капилляры. Привяжите металлический крючок к проводам «Шаттла». Заберитесь на самый верх, к дыре, через которую пришли, и закиньте веревку с крюком, чтобы зацепиться. Поднимайтесь. В верхней части пищевода скиньте застрявшую таблетку. Спуститесь пониже и пощекочите пером стенку пищевода. Лезьте в дырку, находящуюся в левой нижней части желудка. Идите вниз, потом в отверстие справа, затем вверх, а потом налево. Используйте липкую ленту на капиллярах, а полученное устройство – на помпе. Накачайте получившимся насосом жидкость из прудика в шлем. Идите направо. Когда упадет камень, подберите осколки. Опять идите направо. Положите альвеолы в самое узкое место прохода и надуйте их ртом. Пролезьте в следующее помещение. Подставьте шлем под жидкость, капающую с потолка. Вернитесь в желудок. Вылейте на таблетку содержимое шлема. Подберите одну маленькую таблетку. Вернитесь в 12-перстную кишку. Идите два раза вниз, затем спускайтесь по откосу, пока не увидите червяка. Киньте ему таблетку. Для того чтобы оседлать червяка, щелкните на нем курсором в форме руки. Идите направо от того места, куда вас привез червь. Возьмите из кучи в углу кусок красного ногтя, кусок скрепки и кусок серебра. На червяке возвращайтесь в кишку. Идите к «Шаттлу».

Используйте серебро на топливном резервуаре, который находится за красной мигающей лампочкой. Зайдите в «Шаттл» и сядьте в кресло пилота. Если система выключена, нажмите на кнопку Power. Засуньте диск, полученный от доктора, в левый дисковод. Нажмите кнопку Initiation. Пропилите мембрану ногтем. Два раза щелкните курсором в форме ног на другой стороне пропасти для того, чтобы перепрыгнуть. Потом щелкните тем же курсором еще три раза. Когда увидите роботов, отойдите вглубь экрана. Бросьте камень в одного из них, затем в другого, затем снова в первого. Они подерутся. Спуститесь на лифте к мозговому центру и используйте на нем кусок скрепки. Отправляйтесь на нижний этаж. Щелкните курсором в форме руки на куче у дверей, чтобы войти. Для устранения робота Shaprei используйте скрепку на нервном центре с правой стороны экрана. Когда мозг Shaprei схватит вас, подсуньте ему тухлую рыбу.





ПИРАТСТВО ДВЕ ВЕЩИ

ВМЕСТО ВСТУПЛЕНИЯ

В последнее время на страницах многих журналов посвященных компьютерным играм, развернулась настоящая полемика на тему о компьютерных пиратах. В ходе ожесточенных споров авторы, на все лады склоняя «одноглазых последователей Веселого Роджера», разделились на две группы. Одни утверждали, что пираты безбожно отнимают кусок хлеба у полунищих разработчиков игр, вынуждая этих несчастных накручивать цену на свои продукты, чтобы тем самым хоть как-то свести концы с концами. Другая группа авторов уверяла, что пираты — это двигатель прогресса в области игр, что без них новинки доходили бы к нам черт знает когда, а рынок компьютеров и по сей день оставался бы в зачаточном состоянии.

До сих пор «Игромания» оставалась в стороне от этой дискуссии, справедливо полагая, что и без нее найдется кому порассуждать на эту уже довольно избитую тему. Но в последнее время в редакцию стали приходить письма читателей с просьбой присоединиться к вышеуказанному спору и высказать наше мнение.

Ну что ж, желание читателей для нас — закон. Однако наш журнал всегда ставил во главу угла информативность, а не эмоции. Поэтому мы поведаем лишь о некоторых реальных примерах изо жизни нелегального рынка программного обеспечения основываясь на реальных примерах. Так сказать, дадим вам факты, только факты и ничего, кроме фактов. А выводы делать вам, уважаемые игроманы.

Итак, информация к размышлению.

НЕИЗВЕСТНОЕ ДЕЛО ТЕКСА МЕРФИ: ПОХИЩЕНИЕ ПЯТОГО ДИСКА

На Митинском радиорынке относительно недавно появилась игра **Tex Murphy: Overseer**, повествующая об очередном приключении частного детектива-неудачника из будущего. Велико же было наше изумление, когда мы увидели, что игра состоит всего из четырех дисков. Дело в том, что на самом-то деле их пять! Сначала мы решили, что это — какая-то специальная версия, тем более, что вообще-то **Overseer** должен был стать первой игрой, издаваемой на DVD (в фирменной коробке действительно есть DVD-диск).

Наступив совести на горло, мы купили пиратский вариант, чтобы внести ясность в это туманное дело. Принесли диск, установили игру и быстренько пробежались по ней. Все оказалось настолько просто и мерзко, что потом коммерческий директор долго ходил по редакции и плевозмущался (еще бы, на деньги кинули!). Оказывается, пираты просто не напечатали последний, пятый диск! В результате ни один из владельцев пиратской версии игры ее до конца не пройдет, а ведь он выложил за это «удовольствие» 100 рублей (в лучшем случае).

Как это могло произойти? А очень просто. На фирменной коробке с игрой написано: «Contents: 4 CD-ROMs, 1 DVD, instructions». Но внутри лежат три пластиковые коробки с двумя дисками каждая, т. е. 5 CD ROM и 1 DVD. Просто вкралась опечатка, каких в типографском деле всегда предостаточно. А DVD-диск лежит сверху в последней коробке, и пираты не удосужились ее открыть и проверить. Ну как же, для них главное — оперативность! А может, просто человек был пьян?

Велико же было наше изумление когда мы увидели, что игра состоит всего из четырех дисков. Дело в том, что на самом то деле их пять.

КИНА НЕ БУДЕТ – МЕХАНИК ПЬЯН

Как оказалось, пьян был не только тот «специалист», который делал мастер-диск для **Overseer**. Еще зимой пираты выбросили на рынок **Heavy Gear**, неплохую игрушку от *Activision*. Однако ни у одной из представленных на рынке копий игры не шли мультфильмы. Продавцы, стараясь сбыть товар, усиленно убеждали покупателей, что дело тут в устаревшей версии ActiMovie, установленной на их (покупателей) машине.

Игроман терял покой и сон, у него пропадал аппетит, он начинал лазить по Интернету в поисках новой версии ActiMovie. Нашел. Поставил. Мультики так и не появились. А продавцы на рынке по прежнему утверждали, что это не игрушка кривая, а система у него кривая.

Хорошо, тогда он шел в уважаемую фирму *Electrotech Multimedia* и брал там фирменную копию игры. «Убивал» новую версию ActiMove, устанавливал старую. Запускал игру. Мультики шли, как им и полагается!

ПЯТНАДЦАТЬ ОБЕЗЬЯН НА СУНДУК МЕРТВЕЦА

Теперь настало время поговорить о «радетелях» во благо народа, о наших «светочах русского языка», русификаторах.

Есть такая превосходная игрушка, называется **The Curse Of The Monkey Island**. Так вот, ее решили «локализовать». Перевели только текст, причем настолько криво, словно этим занимались школьники. Но это еще цветочки. Стоит вам дойти до пятой части игры, как появится надпись «Script 2005 offset 28182 opcode 0 illegal». После этого все виснет. И такое — на всех «русифицированных» дисках.

Нет, правы были настоящие, морские пираты, когда горланили старую песню. «Пей, и дьявол тебя доведет до конца» (см. «Остров сокровищ» Р. Л. Стивенсона).

ТЯЖКОЕ ЗВЕЗДНОЕ РЕМЕСЛО

Но зависания — это еще не предел. Есть у пиратов достижения и похлеще.

Вот, например, всем известный **StarCraft**, которого обозвали «Звездное ремесло». Интересно, знают ли господа пираты разницу между такими понятиями, как «литературный перевод» и «подстрочный перевод»?

Ну да ладно, Бог с ним, с названием-то. Это можно пережить. А вот что нельзя пережить, так это «глюк» в одной из миссий за людей. Там, в результате руссификации, таинственным образом исчез

Андрей Шаповалов

И КАЧЕСТВО: НЕСОВМЕСТНЫЕ?

мост, по которому только вы и можете перейти на другую сторону. Поэтому закончить миссию без кодов не получается, что «не есть хорошо». Правда, пираты быстренько выложили патч на свой сервер, только вот Интернет доступен пока что, вопреки рекламе, не каждому.

БЕСПРЕДЕЛ НА ТРЕХ ДИСКАХ

Еще одна пиратская контора русифицировала игру **Riana Rouge**. Все вроде нормально, да вот только в том месте (на уровне Prison World), где надо воткнуть в пульт управления два ключа, неувязочка вышла. Чтобы подобрать второй ключ, надо посмотреть на связку ключей в зеркало. Так вот, если в зеркале щелкнуть мышкой на эту связку ключей, можно услышать английскую речь, которую, видимо, все по той же пьянке забыли вырезать.

Но этого мало. Данная игра предлагает нам поучавствовать в приключениях секс-бомбы. Ладно, мы не против, да вот только голосок этой секс-бомбы (в русском исполнении) напоминает тоненький голосок молоденькой учительницы на ее самом первом уроке в десятом классе («Ну мальчики, пожалуйста, потише»). А про мужской голос и вообще говорить не хочется — это какой-то позор сильной половины рода человеческого.

На обложке пиратского диска написано: «Секс и беспредел на трех дисках». Не знаю, как на счет особого разгула секса, у каждого здесь свои критерии, а вот с беспределом явный перебор.

МАЛЕНЬКАЯ БОЛЬШАЯ НЕПРИЯТНОСТЬ

Нельзя сказать, будто «глюки» с русификацией появились у пиратов недавно. Были они и раньше. Яркий тому пример — вторая часть **Little Big Adventure, Twinsen's Odyssey**. Там тоже происходит зависание русифицированной версии игры во время некоторых диалогов, и единственным способом пройти дальше является прерывание этих диалогов нажатием клавиши **Esc**. Однако в этом случае непонятно, зачем было игру русифицировать, если все равно диалоги приходится пропускать?

Этот грустный (или смешной, кому как) рассказ можно было бы продолжать еще долго, но вот только зачем? Посмотрим, что происходит по другую сторону баррикад.

ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Тем временем издатели игр не стоят на месте и ведут борьбу с пиратами по всем направлениям. Кроме банальных погромов на рынках, которые не могут решить проблемы пиратства в целом, игропроизводители предприняли ряд обходных маневров.

Так компания *Electronic Arts* объявила о начале продаж своих игр в России по неслыханно низкой для буржуев цене — 25 $ (150 рублей). Пробным шаром был **Wing Commander: Prophecy**, который стоил в магазине всего лишь в два раза дороже самого дешевого пиратского варианта. И это фирменный продукт с полной документацией на русском языке, отличной полиграфией и 100 % гарантией качества дисков. Первый опыт признан удачным, и *Electronic Arts* планирует активно развивать это, без сомнения, приятное для российских игроманов начинание.

Другой тенденцией современного игрового рынка является постоянное увеличение числа компактов, которое занимает игра. Пираты же, как правило, не печатают игры, занимающие более четырех дисков, так как, с одной стороны, они получаются довольно дорогие (что отпугивает многих из тех, кто привык к дешевой продукции), а с другой стороны, слишком велика вероятность сбоя хотя бы на одном диске (а менять ведь придется все диски сразу). Поэтому квест **Black Dahlia** никогда не появится на пиратских прилавках — ведь он занимает аж восемь дисков. Поэтому тех из вас, уважаемые игроманы, кто жаждет раскрыть очередное таинственное преступление и насладиться живым видео, мы отсылаем в магазины, где коробка с этой игрой уже ждет вас.

В России тоже не все так плохо, как может показаться на первый взгляд. У нас в стране имеются не только пираты, любители халявы и дешевой водки. Есть и настоящие спецы своего дела, работающие в нормальных, официальных фирмах. И у этих фирм, как и полагается, есть свои разработки, а также хорошо русифицированные импортные игры.

В качестве примера можно привести компанию *«Амбер»*, которая превосходно сделала **«Монти Пайтон и поиски святого Грааля»**. В игре удалось передать атмосферу игры и даже шутки, что сделать было совсем непросто, ведь юморок у создателей забугорного **Monty Python** довольно необычный, если не сказать больше.

Есть и еще примеры — серия **«Розовая пантера» («Право на риск»** и недавно появившееся у нас ее продолжение — **«Фокус-Покус»**). Компания *«Логрус»* поработала на славу, сумев донести до российского игромана прелесть этих веселых мультяшных квестов, рассказывающих о похождениях великолепного сыщика всех времен и народов — Розовой Пантеры.

А кроме того есть «Г-ном», «Сказание о Драконе 2», «Третье Тысячелетие», «Международный Чемпионат ралли», «ПОД», «Мечты во сне и наяву». И это только начало активного сотрудничества наших фирм локализаторов и иностранных разработчиков, которое обещает новые интересные проекты. А о чисто российских играх, которые пользуются заслуженным признанием многих игроманов, вы уже и сами прекрасно знаете. В том числе и из нашего журнала.

Компания Electronic Arts объявила о начале продаж своих игр в России по неслыханно низкой цене — 25 $ (150 рублей)

Квест Black Dahlia никогда не появится на пиратских прилавках, так как он занимает аж восемь дисков



СЕРЕБРЯНАЯ

Глядя на открытое, излучающее неподдельное веселье лицо Юджина Фрисби, никто бы не смог предположить, что пару дней назад этот человек потерял несколько десятков миллионов долларов.

Возможно, его спокойное к этому отношение объяснялось уверенностью в том, что я смогу их ему вернуть.

– Как я уже говорил вам, мистер Амбрустер, – правая рука Фрисби взметнулась вверх, эффектно описала кривую и столь же непринужденно вернулась на колено своего владельца, – я много о вас слышал. История с нефтяными скважинами наделала много шума в прошлом году. Поэтому сейчас, когда я задумался над вопросом, кто в Лос Анджелесе сможет помочь мне уладить эту достаточно неприятную проблему, я тут же вспомнил о вас.

Я нахмурился и откинулся на спинку кресла.

– В основном мы специализируемся на уголовных делах, мистер Фрисби, – произнес я. – Вы бы могли без труда найти адвоката – высококвалифицированного специалиста по авторским правам.

При упоминании о постигшем его несчастье глаза Юджина Фрисби подернулись доброжелательной печалью. Он знал, что люди поступили с ним плохо, и он их прощал.

– Именно так я и сделал, мистер Амбрустер, – произнес он. – Необходимо, чтобы вы провели расследование и нашли доказательства.

Я с интересом посмотрел на своего собеседника.

Юджин Фрисби был одним из самых талантливых программистов компьютерных игр. Два года назад компания «Аргонавты», которую основали он и еще трое его друзей, представила публике самый совершенный космический симулятор из всех, какие только можно было себе представить. Его назвали «Бредущий среди звезд». Движок игры опережал существовавшие технологии на несколько лет, и ни у одной из компаний-разработчиков, специализирующихся в этом жанре, не возникло и мысли пытаться создать нечто подобное.

Движок игры опережал существовавшие технологии на несколько лет, и ни у одной из компаний-разработчиков, специализирующихся в этом жанре, не возникло и мысли пытаться создать нечто подобное. За несколько дней четверо друзей стали миллионерами

За несколько дней четверо друзей стали миллионерами. В это время они уже вовсю работали над продолжением, практически с нуля создавая новый, еще более революционный движок. Весь играющий мир с нетерпением ожидал нового шедевра.

И он появился – но вовсе не оттуда, откуда его ждали.

Никому доселе не известная компания разработчиков, носившая гордое название «Мастерс оф Интертеймент», выпустила на рынок игру «Возмездие», которая по всем параметрам намного превосходила «Бредущего среди звезд». Несколько дней любители компьютерных игр были в шоке, а когда он прошел, стало ясно, что новый шедевр от «Аргонавтов» уже никому не нужен.

И вот теперь Юджин Фрисби сидел передо мной, его губы растягивались в довольной улыбке, а на лице читалась твердая уверенность, что я без особого труда смогу доказать мировой общественности: ребята из «Мастерс оф Интертеймент» выкрали разработанный «Аргонавтами» движок и использовали его в своей игре.

Заминка состояла в том, что у них не было ни малейшей возможности это сделать. Исходники кода в единственном экземпляре хранились в компьютере Фрисби, а тщательная официальная проверка подтвердила отсутствие каких бы то ни было следов того, что в нем покопались злонамеренные хакеры.

– Все это начиналось как игра, мистер Амбрустер, – Фрисби развел руками и вновь соединил кончики тонких нервных пальцев. – Когда мы сели за первого «Бредущего среди звезд», никто из нас и не помышлял о коммерческом успехе. Это делалось так, для души, в свободное время.

Моя партнерша Франсуаз Дюпон, сидевшая за столом под прямым углом к моему, немного подалась вперед, задавая вопрос.

– Насколько я понимаю, все люди, участвовавшие в проекте, живут в разных городах?

– Даже в разных странах, мисс Дюпон, – Фрисби послал ей приветливую улыбку. – Когда-то мы вместе учились в университете в Маиами. Потом жизнь раскидала нас – знаете, как это бывает.

Я сомневался, что Франсуаз знала – насколько мне известно, в колледже у нее не было друзей.

– Потом однажды я встретился с Джулиусом на чате, мы долго болтали, решили найти своих. А потом подумали – какого черта? Сели и стали делать игрушку. Смешно сказать, ведь всю работу сделали мы вчетвером. Потом, конечно, пришлось подключить других людей – для озвучивания, маркетинга, написания технической документации.

– Вы общались друг с другом через Интернет? – спросила она.

– Да, и я много раз думал о том, что именно при передаче данных могла произойти утечка информации. Но видите ли, мисс Дюпон, все исходники делал только я. Стивен – специалист по компьютерной анимации, Гарольд занимался искусственным интеллектом, Джулиус разрабатывал концепцию и дизайн. Я сводил все воедино. Практически весь основной движок создал я один, и никогда не пересылал ни одному из них сколь бы то ни было значимых файлов. Мой адвокат говорит, что при таких условиях доказать факт промышленного шпионажа практически невозможно, а я полностью уверен, что весь их движок до последнего со списан с нашего.

Дело представлялось практически безнадежным. «Мастерс оф Интертеймент» могла нанять лучших юристов, но могла и совсем без этого обойтись – ее позиции поколебать сложно. С другой стороны, я не сомневался, что на банковском счету «Аргонавтов» должна была лежать пара-другая миллионов долларов, оставшихся с их предыдущего коммерческого успеха, и я не был против, чтобы они поделились ими со мной.

– Какой программой вы пользовались для общения в Интернете? – спросила Франсуаз.

Фрисби пожал плечами.

– Как и все, «Серебряной паутиной». Бесплатная бета-версия, позволяет оптимально проводить закрытые деловые совещания с небольшим числом участников. Стопроцентных гарантий безопасности она, конечно, не дает, но ничего особенно секретного мы и не обсуждали. Ею пользуется весь деловой мир, полагаю, что и вы тоже.

Он был прав.

– Я более чем уверен, что смогу доказать идентичность программного кода, – говорил тем временем Юджин Фрисби. – Ни один юрист не сможет этого опровергнуть. Однако для того, чтобы выиграть дело в суде, мне необходимо показать, как эти люди получили доступ к моим исходникам. Благодарю.

Последние слова относились вовсе не ко мне, поскольку с момента появления нашего гостя я не сделал ничего такого, за что меня можно было бы благодарить. Гарда, наша секретарша, склонилась над ним, подавая ему чашку кофе.

– Детально поразмыслив над вашим предложением, мистер Фрисби... – задумчиво протянул я, но тут же прервался на полуслове.

Приняв из рук Гарды чашку, программист на мгновение пригубил ее, после чего вновь повернулся к девушке и окинул ее быстрым взглядом. Его глаза загорелись, рука, не глядя, поставила чашку на край моего стола, чудом не облив важные документы. В следующее же мгновение Фрисби распрямился и сделал решительный шаг по направлению к Гарде.

Денис Чекалов

ПАУТИНА

Доблестная секретарша слегка отступила назад, я подался вперед, охваченный мыслью, что внезапно потерявший рассудок Фрисби намеревается ее изнасиловать.

В следующее мгновение программист рухнул перед девушкой на колени и вцепился в подол ее юбки.

— Мистер Фрисби! — резко произнесла Франсуаз, поднимаясь с места, но знаменитый гейммейкер не обратил на нее внимания.

Его тонкие пальцы бегали по подолу, подворачивая его на несколько пальцев, губы исторгали беспорядочные слова.

— Отлично, — бормотал он. — Юбку мы поднимем чуть выше, чулки снимем, сделаем другую прическу. Блузка подойдет, подойдет, хотя...

Он откинулся назад, все еще оставаясь на коленях, и критически осмотрел нашу секретаршу снизу вверх.

— Главное — укоротить юбку, — пробормотал он.

Гарда стояла посередине комнаты, ее щеки раскраснелись, рот был полуоткрыт.

— Если подрубить юбку, как вы предлагаете, мистер Фрисби, — кисло произнес я, — то это будут даже не трусики. У вас все в порядке с головой?

— А, да, конечно, — Фрисби распрямился единым движением, развернулся и успел в одну секунду улыбнуться и мне, и Франсуаз. — Я слегка... Прекрасная идея. Это будет новая игра, нечто вроде квеста. Леталки в космосе мне уже изрядно надоели.

Он сделал несколько шагов по комнате и оказался прямо перед Франсуаз.

— Две сестры, — быстро говорил он. — Вас мы оденем в длинный черный плащ. Нет, темно-фиолетовый. С большим балахоном, чтобы были видны одни глаза. Блондинка и брюнетка. Потрясающе.

Он вновь резко развернулся; казалось, у этого человека вовсе не было позвоночника.

— Блузку все же придется сменить. Так вот — после того, как тело серийного убийцы пролежало на кладбище сорок... нет, пусть будет тридцать восемь лет, один журналист...

Я смотрел на него, приподняв брови. У этого человека явно не хватало винтиков в голове. Возможно, у него их недоставало ровно столько, чтобы быть гением.

— Мы беремся за ваше дело, мистер Фрисби, — произнес я.

Он меня даже не слушал.

Офис компании «Магнолия», производителя «Серебряной паутины», находился в огромном небоскребе, уткнувшемся в небо в самом центре пропахшего плавящимся асфальтом Лос-Анджелеса. Было ровно девять тридцать две, когда я, щурясь от яркого солнца, поднял голову и попытался определить, за каким из сотен блестяще-непрозрачных фрагментов фасада скрываются интересовавшие нас офисы.

— «Магнолия» ни разу не была замешана в подобном скандале, — произнесла Франсуаз, энергично вышагивая сбоку от меня. — Если бы в средства массовой информации просочилось хоть что-нибудь подобное, вряд ли все продолжали бы пользоваться их программой.

— «Серебряная паутина» — слишком удобная программа, чтобы вот так от нее отказаться, — ответил я. — По подсчетам Национальной экономической ассоциации, ее использование экономит производителям и посредникам до четырнадцати миллиардов долларов в год. Не забудь, что эта бета-версия и распространяется бесплатно.

Застекленные двери главного входа холодно сверкали далеко впереди, отделенные от стоянки автомобилей длинной аллеей. Тонкие метелки, долженствующие обозначать сквер, не давали никакой тени. Солнечный блик взорвался на пластиковой поверхности, когда из здания поспешно вышел человек в строгом костюме и быстрыми шагами направился куда-то в обход небоскреба.

Я остановился, повернулся к Франсуаз и осторожно взял ее за плечи.

— Ты вовсе не брюнетка, Френки, — мягко произнес я. — У тебя чудесные каштановые волосы.

— Я ненавижу слово «чудесный», — резко произнесла она, развернулась и продолжила путь.

Я знал — ей приятно.

— Ты ошибаешься, если полагаешь, что слова твоего полоумного друга имеют для меня какое-то значение, — Франсуаз опережала меня на несколько шагов и говорила не оборачиваясь. — Подумаешь, он всего лишь сказал, что мне необходимо носить такую одежду, которая скрывала бы лицо и фигуру.

Ей было прекрасно известно, что я впервые встретил Юджина Фрисби этим утром, но она любит говорить про наших общих знакомых, которые ей не нравятся, что это мои друзья.

Возможно; но по крайней мере, у меня нет таких родственников, как у нее.

Еще один человек появился из темной глубины холла и выскочил нам навстречу. Он бежал. Он поравнялся со мной как раз в ту минуту, когда я собирался войти, чуть не сбил с ног, кивнул, после чего последовал вслед за первым.

Вдалеке послышался рев сирены.

Франсуаз резкими шагами вошла в холл, я за ней. Привратника на месте не было. Послышались шаги, я обернулся и увидел женщину. Ее щеки раскраснелись, глаза блестели.

— Его уже увезли? — требовательным голосом спросила она.

В глубине здания послышались шаги, несколько человек бежали.

— Вы из полиции?

Я предпочел не отвечать.

Простая металлическая каталка из тех, что используют в дешевых благотворительных больницах. Высокий озабоченного вида молодой человек в дорогом костюме, энергично жестикулируя, что-то говорит. Врач с чемоданчиком, полицейский. Мужчина средних лет в форме служителя. Привратник. Позади семенят две девушки.

На каталке лежит человек, его правая рука безвольно свешивается вниз, левая покоится на груди. Возле рта запеклась кровь, пиджак измят. Галстука нет, но видно, что он был. Голова аккуратно повернута набок, шея сломана.

— Вы из полиции?

— Кто это? — спрашиваю я.

— Это Дэвид Роллс, — мне отвечает не та женщина, к которой я обращался, а молоденькая стенографистка, следовавшая за каталкой. Она сильно возбуждена случившимся, и ей не терпится с кем-нибудь поделиться. — Говорят, вчера вечером он напился и упал в шахту лифта. Знаете, его у нас чинили, но никто не думал, что...

— Пропустите, пропустите.

— Что вы здесь делаете?

Рев сирены становится все ближе и наконец замолкает.

Я протягиваю руку и кончиками пальцев слегка придерживаю стенографистку, которая уже собирается уходить, следуя за лежащим на каталке человеком.

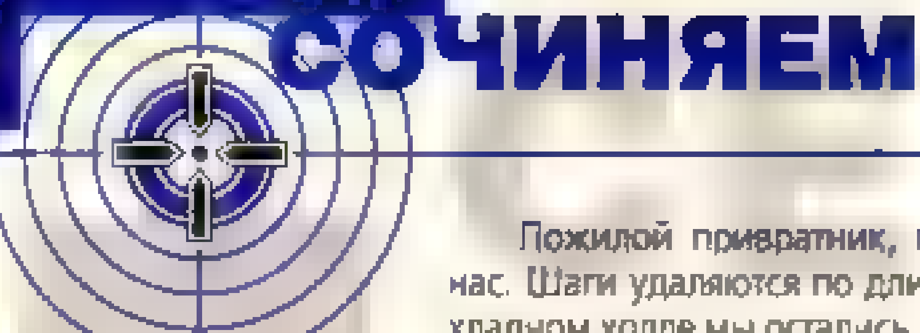
— Где работал Роллс? — спрашиваю я.

— Он был помощником главного программиста в компании «Магнолия», — говорит она, отворачивается и бежит, нагоняя процессию.

— Я спросил, что вы здесь делаете?

СЕРЕБРЯНАЯ ПАУТИНА

— Какой программой вы [illegible] для общения в Интернете? — спросила Франсуаз. Фрисби пожал плечами. — Как и все...



Пожилой привратник, нахмурившись, смотрит на нас. Шаги удаляются по длинной аллее, в темном прохладном холле мы остались втроем.

– Моя фамилия Дюпон, а это мистер Амбрустер. У нас назначена встреча с господином Ла Рода.

– Вы должны расписаться в книге посетителей, – администратор тяжело ступает, возвращаясь на свое место. – Такой тут бардак с самого утра. Таскаются с этим телом, господи помилуй.

Я продолжаю стоять в центре тихого холла. Франсуаз пришлось коснуться моего плеча, напоминая, что пора подниматься наверх.

Давни Роллс был мертв.

– Печальный день для нас всех, печальный вдвойне...

На лице Винсенте Ла Рода, президента компании «Магнолия», змеилась печальная улыбка философа.

– Давни Роллс был вашим другом? – спросил я.

– О нет... – утренний свет играл в прическе сидевшего напротив меня человека, делая ее похожей на нимб. Каждый волосок был седым. – Мне бы не хотелось говорить об этом, мистер Амбрустер. И без того дело, которое нам предстоит обсудить, довольно неприятно. Советница Дюпон... Я так и не поздравил вас с тем, как успешно вы действовали тогда в отеле «Холидей».

Моя партнерша покровительственно улыбнулась, я слегка поморщился. После той истории с заложниками она стала довольно знаменита среди людей, занимающихся компьютерным бизнесом. Заметив, что поступил не совсем тактично, Ла Рода повернулся ко мне.

– Вы ведь тоже хорошо стреляете, мистер Амбрустер... Насколько я знаю, вас даже приглашали стать почетным членом Ассоциации сетевого атлетизма – ее члены специализируются на играх, где надо много нажимать курок. Это правда?

Его любопытство было навязчивым, я хмуро кивнул.

– До сих пор вспоминаю тот день с гордостью, мистер Ла Рода.

– Потому, что ваши способности были так высоко оценены? – считая себя вежливым человеком, президент компании счел своим долгом проявить интерес.

– Потому, что отказался, – буркнул я.

– Вы боитесь, что вашей компании может быть вменен иск в связи с разглашением тайны деловых переговоров? – вмешалась Франсуаз.

Повернувшись к ней, Ла Рода развел руками.

– Для этого нет никаких оснований, советница Дюпон. Передача данных через Интернет не может быть абсолютно безопасной. Это известно каждому, кто хоть немного знаком с этим видом связи. Возможно, ваши клиенты чересчур понадеялись на нашу защитную систему – мне очень жаль. Это не является достаточным поводом для каких бы то ни было обвинений в адрес нашей компании... И все же я не могу не беспокоиться о том, что «Серебряная паутина» оказывается вовлеченной в столь прискорбное разбирательство. Именно поэтому я и согласился встретиться с вами, когда вы позвонили мне.

Сперва мне показалось, что на плечах Ла Рода перхоть, потом я понял, что это маленькие блестки, вшитые в темно-синий дорогой костюм. Распахнутая у ворота сероватая рубашка не предполагала галстука.

– «Серебряная паутина» была выпущена вами на рынок три года назад, – произнес я. – И до сих пор никто ничего не платит вам за ее использование. А я-то думал, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке.

Ла Рода улыбнулся, и на меня повеяло глубокой мудростью. Возможно, именно так улыбался Конфуций, прежде чем надиктовать своим ученикам очередную порцию «Лунь юй».

– У вас очень мрачный взгляд на этот мир, мистер Амбрустер... Но, скорее всего, вы правы. В некоторой степени это действительно мышеловка, – Ла Рода вновь развел руками, как это делают люди, когда извиняются, но в его голосе не было ничего похожего на извинения. – Каждый месяц число компаний, пользующихся услугами «Серебряной паутины», растет, и темпы этого роста более чем устраивают нас. Маленькие начинающие фирмы хотят сэкономить средства, дабы встать на ноги. Крупные корпорации стремятся сократить расходы, чтобы стать мегакорпорациями. Это всего лишь маркетинг, мистер Амбрустер. Когда наши аналитики сочтут, что бета-версия установлена у большинства потенциальных покупателей, мы прекратим бесплатное обслуживание и начнем брать за него деньги. Конечно, какая-то часть пользователей прекратит сотрудничество с нами, но большинство останется. И тогда мы с лихвой окупим все расходы – чем дольше ждешь, тем больше отдача от вложения.

На столе Ла Рода стояла металлическая статуэтка – большой голубоватого цвета паук в центре небольшой паутины. Мне захотелось узнать, действительно ли она сделана из серебра.

– Думаю, адвокаты нашего клиента свяжутся с вами, мистер Ла Рода, – произнес я, вставая. – В любом случае, это не более, чем формальность. Благодарю вас... Пойдем, Френки, нам здесь больше нечего делать.

Кивнув, я медленно пошел к выходу. Франсуаз тоже поднялась с места, протягивая руку президенту «Магнолии». Ла Рода вряд ли смог бы прочесть в ее глазах какие-нибудь чувства, но я знал, что она удивлена.

Высокая, затянутая в деловое платье, как в тяжелые металлические доспехи, секретарша приняла нас на входе и отвела к лифту. Удостоверившись, что я нажал нужную кнопку, она кивнула и исчезла в глубине коридора.

– Я думала, ты вцепишься в этого бедного старичка, как только заслышала разговоры о мышеловке, – произнесла Франсуаз. С ее лица не сходило холодное высокомерное выражение королевы, но адресовалось оно не мне, а тем, кто мог в этот момент за нами наблюдать. Френки всегда так делает. – Зачем ты вообще завел этот разговор?

Я отступил в сторону, убедился, что залитая в металл секретарша скрылась в одной из боковых дверей, после чего схватил Франсуаз за руку и поволок ее в противоположный проход.

– Я хочу осмотреть офис Давни Роллса, – пояснил я на ходу. – Уверен, что в суматохе его не догадались не только опечатать, но и даже просто запереть. Семь тысяч тридцать девять, тридцать восемь, это должно быть направо.

– Как ты узнал, где находится его кабинет, Майкл? – в голосе Франсуаз не было ни малейшего намека на то, что она одобряет мои действия.

– Пока ты раскланивалась с референтом и ответственным заместителем, я перебросился парой слов с молоденькой служащей. Ты удивишься, но даже после долгого общения с тобой я все еще кажусь привлекательным некоторым девушкам... Это здесь.

«Дэвенхем Роллс», должность не указана. Дверь была не заперта, и я толкнул ее.

– Мне кажется, вы заблудились, мистер Амбрустер.

За несколько минут, прошедших с момента нашего расставания, секретарша Винсенте Ла Рода так и не успела похорошеть. Я пожалел, что на ней на самом деле не было рыцарских доспехов – те бы хоть гремели при ходьбе.

– А я как раз спрашивал у советницы, почему у этого лифта нет кнопок, – хмуро ответил я. – Но раз вы тут, уверен, что все будет в порядке.

Грузный привратник в холле, похожий на усталого моржа, проводил нас печальным взглядом. Тот факт, что мы спустились вниз сами (хотя и сопровождаемые цербером в деловом костюме), а не были свезены на таких же каталках, как и Давни Роллс, он принял с безразличием стоика.

Солнце резко ударило мне в глаза, и я поспешил защитить их очками.

– Что ты думал найти в кабинете Роллса, Майкл? – требовательно спросила у меня Франсуаз.

– Печальный день для нас всех. Давни Роллс мертв

— Сам не знаю, — хмыкнул я. — Но теперь я уверен, что там это было.

Милое существо с носом-пуговичкой и мозгами бабочки снабдило меня не только номером кабинета Роллса, но и его домашним адресом. Помощник главного программиста «Магнолии» жил в пригороде, в одном из тех мест, где не принято запирать заднюю дверь, а газон перед домом регулярно подстригают. Судя по всему, его работа хорошо оплачивалась.

Я прилежно поворачивал руль, пытаясь добиться того, чтобы наш автомобиль смог развить на запруженных транспортом улицах города скорость, которая хотя бы отдаленно напоминала черепашью. Франсуаз сидела рядом со мной, задумчиво глядя перед собой. Удачно миновав еще один квартал, я пришел к выводу, что пора бы и ей немножко поработать, поэтому спросил:

— Что ты знаешь о подобных судебных разбирательствах, Френки? Какие шансы у нашего клиента?

Она ответила, не поворачивая головы.

— За последние несколько лет было шесть крупных процессов такого рода. Однако в пяти из них речь шла об использовании торговых марок. Так, два года назад разгорелся спор между компаниями «Мемфис Геймс» и «Обливион» относительно прав на игру «История человечества». В 1998-м Национальная Баскетбольная ассоциация подала в суд на «Юнайтед Спортс», выпустившую игру с символикой, на которую не имела лицензии. Но повторяю, Майкл, случаев несанкционированного использования программного кода не так уж много.

После некоторых усилий мне все же удалось миновать деловую часть города, и вести автомобиль стало легче. Франсуаз продолжала.

— «Эдвансед Компьютер Технолоджис» — компания твоего друга Кларка Шеридана — была обвинена в том, что в их новой программе по оптимизации дискового пространства использовались фрагменты из аналогичной разработки фирмы «Стердуэйт». Суд признал иск состоятельным. Но и в этом случае, Майкл, оригинал, из которого был украден код, поступил в продажу за полгода перед выходом версии людей Шеридана. А «Возмездие» опередило «Бредущего среди звезд — 2» на несколько недель. Ты действительно собираешься войти в этот дом, не имея ордера?

— Я сомневаюсь, что мы когда-нибудь его получим, Френки.

Небольшой садик перед домом, непременный атрибут такого рода земельных участков, выглядел неухоженным. На всякий случай я несколько раз позвонил в дверь, потом подергал дверную ручку. Как я и предполагал, черный ход оказался открытым.

— Мы ищем что-либо особенное, Майкл? — спросила Франсуаз, брезгливо проходя вглубь дома. — Или, как всегда, неприятности?

— Мистер Роллс не страдал излишней любовью к порядку, — произнес я.

Дом был большим и при другом владельце наверняка производил бы впечатление светлого. За большими окнами все так же ярко радовалось солнце, но здесь, казалось, его лучи гибли мгновенно, подобно микробам в дезинфицирующем растворе. На мебели, с которой давно не стирали пыль, тут и там валялись предметы одежды, и я сомневался, есть ли среди них что-либо чистое. Несколько стульев возвышалось кучей на самой середине комнаты, хозяин дома даже не подумал найти для них более удобное место. В комнатах стоял застарелый запах чего-то горелого и кислого.

— Давни Роллс должен был быть очень хорошим программистом, раз на работе терпели такого неряху, — пробормотал я, двумя пальцами приподнимая со стола скомканную рубашку. Под ней обнаружилась пачка дискет, на каждом лейбле неразборчивым почерком что-то нацарапано.

— Как бы его ни ценили, это вряд ли помогло бы ему, Майкл, — послышался из соседней комнаты голос Франсуаз. — Он не оплачивал счета уже несколько месяцев. Скоро ему пришлось бы съехать из этого дома.

— Теперь ему не придется этого делать... — я оставил бесплодные попытки расшифровать надписи на дискетах и прошел в следующую комнату, где стоял компьютер. Там я остановился на несколько секунд, потом позвал:

— Френки!

Я смотрел на большую групповую фотографию, которая висела на самом почетном месте среди других. На ней не было даже пыли. Несколько молодых людей, две девушки сидели под высоким раскидистым деревом. На этой фотографии шея Давни Роллса еще не была сломана, и вообще он выглядел моложе.

— Неожиданно мне в голову пришла мысль, что Юджин Фрисби — не единственный, у кого могли быть друзья по колледжу, Френки, — произнес я. — Смотри.

Я достал из внутреннего кармана сложенную вдвое тоненькую папку, в которую наш специалист по информации Дон Мартин вложил краткое досье на людей, выпустивших на рынок «Возмездие».

— Мне сразу показалось, что я где-то видел эти лица. Смотри, Френки. Второй справа парень, тот, что сжимает под мышкой газету, — Стюарт Эррол. А прямо позади Роллса — Джереми Хайрон. Основатели и совладельцы «Мастерс оф Интертеймент». Нам нужна была связь — мы ее нашли.

— Никогда не могу понять, когда ты вкладываешь в слова подтекст, а когда нет, — хмыкнула Франсуаз, беря у меня из рук папку.

Выстрел раздался в тот момент, когда я протянул руку. Листок с густой вязью мелких жирных букв выпал и медленно опустился на пол. Пуля ударилась в стену позади меня, посыпалось разбитое стекло.

В следующее же мгновение я уже сидел под самым окном, прижавшись спиной к стене. Справа и слева от меня свешивались провода, соединявшие аппаратуру Роллса. Моим первым побуждением было достать пистолет, но потом я вспомнил, что оставил его в машине в кармане для перчаток. Да и хорош бы я был, сидя под столом и тыча оттуда куда-то вдаль пистолетом — ни дать ни взять, мальчишка, играющий в гостиной в ковбоев и индейцев.

Больше выстрелов не последовало.

Франсуаз сидела рядом со мной, подтянув стройные ноги. Ее короткая узковатая юбка не была предназначена для таких поз и сложилась гармошкой на бедрах девушки. Деловой пиджак распахнулся, груди плотно натягивали белую блузку. Я отсчитал ровно минуту, потом медленно выпрямился.

За окном никого не было.

— Это становится чем-то большим, чем спором о правах, — произнесла Франсуаз мне в спину.

Когда я решил, что пуля ударилась в стену, то ошибся. Она угодила в самый центр групповой фотографии, и мне захотелось, чтобы входное отверстие пришлось в лицо Давни Роллса — это было бы символично. Но произошло иначе, и маленькая дырка зияла в черно-белой [illegible]

Франсуаз открыла свою сумочку, вынула оттуда свой пистолет, передернула затвор. Я встал на колени, чтобы поднять упавший листок. Моя партнерша отвела полу пиджака и аккуратно пристроила оружие на поясе.

— Я вовсе не собирался приглашать тебя на стрельбище ВМФ США, — недовольно буркнул я. — Мы всего лишь зададим пару вопросов господам Эрролу и Хайрону.

Я опасался, что случай в отеле «Холидей» и последовавшая за ним телевизионная шумиха привели к появлению у моей партнерши чрезмерной слабости к огнестрельному оружию, но я никак не мог подобрать правильных слов, чтобы сказать ей об этом.

— В тебя только что стреляли, Майкл, — сказала она, поправляя волосы.

Я выпрямился и вновь посмотрел во двор.

«Эдвансед Компьютер Технолоджис» была обвинена в том, что в их новой программе по оптимизации дискового пространства использовались фрагменты из аналогичной разработки фирмы «Стердуэйт». Суд признал иск состоятельным

– Этот человек, кем бы он ни был, Френки, – ответил я, – стоял от меня всего лишь в нескольких футах, вон там, за оградой. Я не двигался, стена светлая, мой костюм темно-коричневый. Если бы он на самом деле хотел меня убить, он бы так и сделал. Значит, он собирался всего лишь нас напугать.

– Вот именно, – серьезно ответила Франсуаз.

Ненавижу, когда она так говорит. А может быть, именно это мне в ней и нравится.

Большое горячее солнце медленно переваливалось по ступенькам небосклона, подползая к зениту. Офис компании «Мастерс оф Интертеймент» находился в Санта-Монике, и к тому времени, когда наш автомобиль добрался до этого городка, все побережье Калифорнии превратилось в одну огромную жаровню.

Франсуаз несколько раз набирала номер фирмы, держа мобильный телефон на обнаженных коленях, но никто так и не откликнулся. Наблюдая на тщетностью ее усилий, я пришел к выводу, что на обратном пути поведет она. Наконец моей партнерше все же удалось добраться до администратора здания, и он сообщил, что господа Стюарт Эррол и Джереми Хайрон отсутствуют и просили в случае необходимости обращаться лично домой к мистеру Хайрону.

– Мастера развлечений не перегружают себя работой, – заметила Франсуаз, пока я подавал машину назад и сворачивал на боковую дорогу.

– Их можно понять, если учесть, каким образом они создают свои игры, – ответил я.

Джереми Хайрон обитал в небольшом уютном двухэтажном коттедже у самого края океана. То ли он был гораздо более опрятным человеком, нежели его старый и ныне покойный приятель Давни Роллс, то ли здание перешло в его владение совсем недавно – в любом случае, небольшой сад вокруг дома производил приятное впечатление.

Остановив автомобиль, я придержал Франсуаз за руку и протянул ей платок, чтобы вытереть взмокшее лицо.

Небольшая дверца в калитке была не заперта.

– Мистер Хайрон! – крикнул я под приятный скрип петель. – Вы дома?

Низкий голос откуда-то из глубины здания пригласил меня войти. В большой комнате, залитой солнечным светом, находились двое. Владелец дома, небольшого роста, но крепкий и жилистый, сидел в большом легком кресле с бокалом в руках. Выражение его лица недвусмысленно давало понять, что он не рад нашему появлению.

Стюарт Эррол стоял у противоположной стены, заложив руки в карманы.

– Вас прислал этот недоумок Фрисби? – глухо зарычал Хайрон, не предпринимая попыток подняться. – Так вот – передайте ему, пусть подавится своим обвинением. Он ничего не сможет доказать.

– Не глупи, Джер, – голос второго совладельца был натянут, как струна. – Ты знаешь, в каком мы положении.

– Плевать я хотел на это положение! – рявкнул Хайрон. – Мы уже продали достаточно копий, Стюарт. Успех был ошеломляющим – чего еще желать?

– Давни Роллс тоже задавался подобным вопросом, когда падал в шахту лифта, – я прошел в центр комнаты, где стоял круглый стол, и уселся на его краешек. – Возможно, ему стоило заказать пуховую перину. А что, по-вашему, может спасти вас?

Зазвонил телефон, Хайрон не пошевелился, а вот Эррол уже через мгновение был у аппарата.

– Мы пришли, чтобы обсудить с вами иск компании «Аргонавты» против «Мастерс оф Интертеймент» по обвинению в заимствовании игрового движка, – деловым тоном произнесла Франсуаз, взглядом приказав мне немедленно слезть со стола. – Для вас было бы своевременным определить свою позицию и назвать своих адвокатов.

– Деньги переведены, Джер, – резко произнес Эррол, вешая трубку.

– Где вы были прошлым вечером, часов этак в девять? – спросил я, не обращаясь ни к кому из них в отдельности. – Именно в это время погиб Давни Роллс.

Стюарт Эррол сделал шаг по направлению ко мне.

– Мы не будем отвечать ни на какие вопросы, – сказал он.

– Конечно, – кивнул я. – Вы только что получили известие о том, что деньги за первую партию копий были переведены в банк за пределами Соединенных Штатов Америки. Учитывая, как мало вы работали над этой игрой, сумма должна быть более чем достаточной. Вы закрыли офис и теперь собираетесь просто уехать, хотя ..

И вот тут Стюарт Эррол меня удивил. Обычно мне удается заранее понять, что собирается делать тот или иной человек в определенной ситуации. Дело, конечно, не в моих необычайных способностях – когда занимаешься такой работой, как у меня, ты либо должен хорошо разбираться в людях, либо очень скоро придется искать себе другое занятие. Я был уверен, что сейчас милая парочка выставит нас за порог, и уже готовил какую-нибудь сокрушительную фразу, чтобы произнести ее перед отступлением. Но то, что произошло в ближайшие несколько секунд, превзошло все мои ожидания.

Левая рука Стюарта Эррола скользнула во внутренний карман, и на меня уставился черный кружок пистолетного дула.

– Мы не хотим никого убивать, ищейка, – нервно произнес он. – Это не в наших правилах. Мы просто возьмем свои деньги и уйдем. О'кей? И все будут счастливы.

Джереми Хайрон уже стоял на ногах, и в его руках тоже было оружие.

– Не валяй дурака, Стюарт, – презрительно произнес он. – Ты разве не видишь, что это та знаменитая телка с пистолетом?

В это мгновение я как раз собирался воззвать к благоразумию начинающих бизнесменов, но слова Хайрона показались мне такими забавными, что я глупо хихикнул.

– Пойми, Стюарт, нам нечего терять, – резко сказал Хайрон. – Пока мы захватили их врасплох, и этим надо воспользоваться. Если хоть один из них уйдет отсюда, мы не сможем пересечь границу. Если ты дрейфишь, я сам застрелю обоих, но видит Бог, каждый из нас должен взять по одному. Я не хочу брать на себя все мокрое дело, решайся.

– Ребята, вас никто даже не разыскивает, – воскликнул я, делая шаг вперед.

– Ну же! – резко прикрикнул Хайрон на своего напарника.

Франсуаз сильно толкнула меня в спину, я упал под ноги Эрролу и повалил его. Это было вовсе не так рискованно, как может показаться. Позади меня раздался выстрел, и краем глаза я увидел, как Джереми Хайрон сделал несколько шагов назад. Его голова была выдвинута, руки безвольно обвисли, пистолет с глухим стуком ударился об пол.

Я перекатился – совсем не так изящно, как это делают в кинофильмах, и раза в два медленнее, чем мне бы того хотелось. Раздался второй выстрел, голова Эррола безвольно дернулась, и в ней стало одним отверстием больше, чем было задумано природой.

Я тяжело вздохнул и уселся на полу. Франсуаз стояла посередине комнаты, все еще сжимая в руках оружие. Прядь волос упала на мокрое лицо, она мотнула головой, чтобы сбросить его. Длинные крепкие ноги расставлены. Мне захотелось сказать Френки, что я сразу понял, когда она начала доставать пистолет, но потом решил воздержаться.

– Ты могла сломать мне шею, – недовольно пробурчал я.

Франсуаз сделал несколько шагов вперед и осторожно тронула ногой тело Хайрона. Я пожалел, что у ме-

ня нет с собой фотоаппарата – эта сцена привела бы газетчиков в восторг.

Меньше чем за день мы нанесли по компании «Мастерс оф Интертеймент» сокрушительный удар – хотя я сомневался, что нас нанимали именно для этого.

Бархатная ночь раскинула золотистую сеть звезд над Городом Ангелов. Я стоял у огромного окна, выходящего на мегаполис, и не обернулся, когда Франсуаз вошла в комнату.

– Суд признал иск Фрисби и его друзей состоятельным, – устало произнесла она. – Жаль, что не я выступала в суде – после смерти ответчиков выиграть дело не представляло никакого труда. Впрочем, Сенди Дервента, адвокат Фрисби, тоже здорово постарался. Пусть теперь четверо неразлучных друзей сами решают, изымать ли им «Возмездие» из продажи и заменить его «Бредущим среди звезд – 2», или же попытаться собрать побольше денег, продавая обе игры одновременно.

– Думаю, ты бы могла дать им дельный совет, ты ведь специалист по капиталовложениям, – буркнул я, повернувшись. Я думал о другом.

– Фрисби и в голову не пришло у меня об этом попросить, – Франсуаз опустилась на диван, вытянув вперед длинные ноги. На ней было оранжевое вечернее платье с блестками, открывающее плечи, хотя мы не собирались сегодня никуда идти.

– Винсенте Ла Рода сделал все, чтобы имя Давни Роллса, равно как и «Серебряная паутина», не фигурировали на суде. Это тоже оказалось несложно. Вообще вся эта история теперь стала чересчур простой, не так ли, Майкл? Если не считать того, что Давни Роллс, каким бы широким доступом он ни пользовался, никак не мог подслушать по «Серебряной паутине» то, чего по ней не передавалось. Исходники игрового движка Фрисби хранил в своем компьютере и не пересылал через Интернет.

– А это значит, – кивнул я, – что программа «Серебряная паутина» способна сканировать жесткий диск компьютера, на котором установлена. И в случае необходимости передавать любую информацию в офис «Магнолии» или куда-то еще, – я посмотрел на часы. – Думаю, до завтрашнего утра ребята внизу успеют закончить с нашей системой. Я хочу, чтобы оттуда раз и навсегда были извлечены даже воспоминания об этой дряни.

– Они говорят, что доказать в суде правду о «Серебряной паутине» невозможно? – спросила Франсуаз.

– Ни малейшего шанса. Необходимые файлы подгружаются из Сети по мере необходимости и тут же исчезают при малейшем намеке на контроль. Конечно, при долгой и кропотливой работе можно будет поймать людей Ла Рода за руку – но что толку? Они придумают какой-нибудь иной способ, ведь с исчезновением «Серебряной паутины» ее место неизбежно займет другая, аналогичная программа. Это все равно, что обрывать сорняк у основания, оставляя корни.

Я замолчал. Франсуаз задумчиво произнесла.

– Фактически каждая более-менее значительная компания пользуется «Серебряной паутиной». Пусть даже нечасто – все равно этого достаточно. Ты говорил, что ежегодно ее пользователи экономят четырнадцать миллиардов долларов. Интересно, сколько они теряют?

– Очень сложно сказать, Френки, – ответил я. – Ла Рода и те, кто за ним стоят, пользуются полученной информацией очень осторожно, через подставных лиц. В то же время они могут проворачивать дела огромного масштаба, исподволь подталкивая рынок то там, то здесь, и никто даже не поймет, что происходит. И уж наверняка у них и в мыслях нет действовать столь прямолинейно, как поступил бедняга Давни Роллс. Не будучи посвященным в тайны «Магнолии», он вообразил, что нашел секиру под лавкой. Он побоялся сам воспользоваться плодами своего шпионажа и обратился ко своим старым приятелям – Эрролу и Хайрону. Ла Рода узнал об этом чересчур поздно. Инициативный дурак был для него опасен, и потому первым полетел в шахту лифта головой вперед. Однако дело уже завертелось, «Аргонавты» обратились в суд и не собирались сдаваться. Для того, чтобы остановить надвигающуюся лавину, необходимо было уничтожить тех, к кому привлечено внимание общественности – сообщников Роллса. Держу пари, Ла Рода долго ломал голову, как это сделать.

– И в этот момент ему позвонил ты.

– Да. Он тут же вспомнил ту злосчастную историю в отеле «Холидей» и счел, что это будет наилучшим выходом. Оставалось только немного подтолкнуть события. Мы приходим в офис «Магнолии», и первое, что видим – труп Роллса, который вывозят на каталке. Почему для этого не воспользовались задним ходом? В подобных зданиях не принято выставлять напоказ несчастные случаи. Единственное приемлемое объяснение – это был спектакль для нас. Ла Рода не мог скрыть смерть Роллса, поэтому он решил выставить ее напоказ.

Удостоверившись, что наше внимание привлечено, он послал за нами своего человека, который и выстрелил в меня, пока мы находились в доме Роллса. Предварительно он удостоверился в том, что групповая фотография привлекла наше внимание и мы готовы немедленно отправиться в Санта-Монику. Так мы были подготовлены к мысли, что наши противники могут в любой момент пустить в ход оружие.

– Когда мы пришли, Эррол сказал: «Ты знаешь, в каком мы положении», – произнесла Франсуаз.

– А позднее Хайрон воскликнул: «Нам нечего терять». На самом же деле у них не было серьезных оснований для беспокойства – судебный процесс только способствовал бы продажам игры, а реальными возможностями выиграть дело Фрисби и его друзья не располагали. Но Эррол и Хайрон – мелкие мошенники, умеющие программировать. Впервые в жизни им в руки попали огромные деньги, и это их испугало. Они ввязались в слишком большую для себя игру, и не были способны ее продолжать. Они ждали только того момента, когда деньги поступят на их счет. Не составляло особых сложностей убедить их в том, что полиция подозревает их в смерти Роллса, и единственный оставшийся им выход – немедленно бежать любой ценой.

Для Ла Рода не имело особого значения, как обернутся дела в Санта-Монике. Наверняка около дома находилось несколько его людей, которые проконтролировали бы ситуацию, если бы Эррол и Хайрон остались в живых. Теперь все они мертвы, дело закрыто, у нас нет никаких доказательств. Ла Рода знает, что мы не начнем наступления, не имея шансов на победу, и сделает все возможное, дабы мы их не получили.

Франсуаз приподнялась на локте и пытливо посмотрела на меня. Тонкая ткань вечернего платья плотно облегала тело.

– Только не говори, что ты собираешься все так оставить, Майкл, – сказала она. – Последний человек, который пытался использовать тебя таким же образом, как Ла Рода, получил пулю в лоб, и у тебя стало меньше на одну подругу по колледжу. Что же мешает тебе сейчас?

Я поймал себя на том, что нахмурился, и это мне не понравилось.

– Ла Рода – никто, – ответил я. – Он всего лишь президент «Магнолии», а вовсе не ее владелец. Если мы начнем копать под него, он умрет от несчастного случая, сердечного приступа, в авиакатастрофе – и что дальше?

– Я могу поехать в Вашингтон, – произнесла Франсуаз. – Я – член коллегии адвокатов, мне обязаны представить информацию о настоящем владельце «Магнолии».

– Не стоит, – я снова повернулся к окну. – Ты ничего не добьешься. Тебе известно, какими связями я располагаю в правительстве, Конгрессе, деловых кругах. Я нажимал на все кнопки, чтобы узнать имя этого человека, на некоторые – по несколько раз.

– Ты выяснил, кто он? – по голосу Франсуаз я понял, что она ответ ей известен.

– Я не смог, – ответил я.

Маленькие звезды, рассыпавшись по небу, играли в какую-то интересную игру, правил которой я не знал.

Наверняка около дома находилось несколько его людей, которые проконтролировали бы ситуацию, если бы Эррол и Хайрон остались в живых



Злопыхатели могут утверждать, что эта идея взята из фильма «Ширли-Мырли» — пусть это будет на их совести! Несмотря на всю внешнюю абсурдность, идея может сработать!

Итак, что нам нужно, чтобы добиться результата? По-моему, скандал на всю страну, ибо в России добиваются популярности и признания именно путем скандалов. «Шок — это по-нашему!» Пишем письма следующего содержания.

Жириновскому: «Уважаемый В. В.! Пособники американского империализма с телеканала ТВ6 по указке из Вашингтона прекратили трансляцию всенародно любимого телесериала «Вавилон 5», в котором пропагандируются достижения русских в будущем и представитель России становится президентом Земного Содружества. Помогите нам вернуть этот великий фильм на экраны, и мы можем обещать Вам резкое увеличение Вашего электората на следующих выборах!»

Зюганову: «Так называемые «демократы» с ТВ6, несмотря на протесты общественности, прекратили показ фильма «Вавилон 5», в котором представлено торжество коммунистических идеалов во Вселенной! Не дадим победить буржуазным прихвостням! Да здравствует наш любимый фильм и КПРФ! Наши голоса с Вами!»

Лукашенко: «Противники российско-белорусского Союза на ТВ6 устроили очередную провокацию — остановили трансляцию на телеканале сериала «Вавилон 5», созданного великим сыном белорусского народа М. Стражинским!»

Фракции «Наш Дом — Россия»: «Красно-коричневые не унимаются! Опять с их подачи на прокоммунистическом канале ТВ6 прекращен показ сериала «Вавилон 5», пропагандирующего торжество демократии и рыночной экономики в Свободной России! Все дилеры, брокеры и риэлторы возмущены... Бюджет 1998 года под угрозой срыва!»

Фракции «Женщины России»: «Дорогие сестры! Наша надежда только на вас! Вторично на телеканале ТВ6 победили противники феминизма — сериал «Вавилон 5», в котором руководящую роль в будущем занимают именно женщины (они становятся Римскими Папами, президентами Земли и командорами космических станций), снят с экрана! Опять мужики хотят заставить нас смотреть только на Крутых Уокеров и прочих Ван-Даммов со Шварценеггерами! Не позволим!»

Лебедю: «Ваши враги не дремлют! Известный провокатор И. Демидов с телеканала ТВ6 своим единоличным распоряжением прекратил показ телесериала «Вавилон 5», образ главного героя в котором, мужественного командира космической станции, боевого офицера, явно списан именно с Вас!»

Новодворской: «Опять в России правят бал сталинисты! На телеканале ТВ6 прекращена трансляция сериала «Вавилон 5», в котором ведущие роли играют борцы за права человека и свободу слова! Но мы не дадим заткнуть нам рот и загнать обратно на кухни...»

Продолжать можно до бесконечности — в журнал «Техника — молодежи», руководителям движений сексуальных меньшинств, в газету «Оракул», на сайты «Братва» и «Мафия в Интернете», в «Экспресс-Газету» и «СПИД Инфо» (ну куда же без этого!), а также в журналы «Маруся» и «Карапуз»...

Кто-нибудь улыбнулся? Тогда не все потеряно! Держитесь, друзья!!! Вместе мы победим!!!

Друзья! Учитывая большой интерес, проявленный читателями к разнообразным конкурсам и викторинам, а так же всенародную любовь к сериалу «Вавилон 5», мы задались целью выяснить, а не проводятся ли где-нибудь на просторах нашей необъятной Родины состязания знатоков сериала? И установили, что проводятся-таки! И где!.. Под покровом ночи мы выкрали из яранги шамана список вопросов, а главное — ответов, и, преодолевая пургу, холод и бездорожье, на собачьих упряжках доставили бесценный документ в родной Фан-Клуб. По пути часть бумаги была предательски изгрызена собаками, часть пришлось пустить на растопку... Вот то, что удалось спасти... Просим отметить правильные, на ваш взгляд, ответы и переслать их нам, а мы уже запрягаем оленей, чтобы отвезти их по месту назначения.

1. Идею сериала «Вавилон 5» придумал:
а) Стражинский
б) Менжинский
в) Бжезинский
г) Дзержинский
д) Кржижановский
е) не «Вавилона 5», а плана ГОЭЛРО
ж) мне ваш план ГОЭЛРО — до лампочки! Даешь пятый сезон!

2. Порядковый номер последней станции «Вавилон»:
а) 1
б) 2
в) 3
г) 3,1415...
д) 3,62
е) 4
ж) 5
з) вышел зайчик погулять
и) я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват...

3. Образ Лондо в сериале:
а) положительный
б) отрицательный
в) равен нулю
г) собирательный
д) назидательный
е) с роскошным хвэром

4. Корпус телепатов на Земле в XXIII веке будет называться:
а) Пси
б) Кси
в) Откуси
г) На-кося, выкуси
д) А ну-ка, отними

5. Проект «Вавилон» реализован в:
а) XXIII веке нашей эры
б) XXIII веке до нашей эры
в) еще не реализован
г) он улетел, но обещал вернуться
д) скульптор Церетели как раз сейчас заканчивает проект

6. В одной из серий на планете «Эпсилон 3» одновременно встретились:
а) Иванова и 9 Затрасов
б) Белоснежка и 7 гномов
в) 7 стариков и одна девушка
г) Али-Баба и 40 разбойников
д) серый волк и семеро козлят
е) Д'Артаньян и 3 мушкетера
ж) 4 танкиста и собака
з) трое в лодке, не считая собаки
и) все перечисленные одновременно

7. Решающая битва Земли с Минбаром носит название:
а) битва на рубеже
в) чудеса на вираже
г) все в неглиже
д) достали уже!

8. Перед вами на фотографии изображен (фотография, к сожалению, съедена собаками с особым аппетитом...):
а) Г'Кар
б) Г'Кван
в) Г'Стен
г) Гном
д) Глюк
е) Где фотография-то?

9. Помощницу гражданина Г'Кара зовут:
а) На'Тот
б) На'Этот
в) На фиг
г) На ... (удалено по цензурным соображениям)
д) На кой черт мне все это нужно?

10. Минбарский боевой посох по-английски называется:
а) pike
б) spike
в) spice (girls?)
г) PIKE. Операция «Громовержец»
д) никак не называется, это халтурный перевод ТВ6
е) Ай дазн'т кноа... Тут, однако, с русским бы разобраться...

11. Starfury в переводе ТВ6 — это звёздная...:
а) ярость
б) сырость
в) новость
г) старость
д) не радость

12. Фамилия актрисы, играющей Делени, произносится как:
а) Ферлан
б) Фурлан
в) Фурман
г) Фарман
д) Ах, шарман
е) Offtopic. Moderatorial

На этом рукопись, к сожалению, обрывается... Но мы узнали, что следующая викторина по «Вавилону 5» будет проводиться среди пингвинов Антарктиды! Туда уже направлен наш доверенный сотрудник, прекрасно себя зарекомендовавший при прохождении компьютерной игры «ГЭГ»... Следите за нашей рекламой!!

ПИСЬМА

Получать письма приятно. Получать хвалебные письма очень приятно, получать критические письма неприятно, но полезно – они помогают нам делать журнал более интересным для Вас. Есть еще письма с вопросами, на которые мы и даем ответы в разделе «Читаем письма». Ответить каждому читателю в отдельности мы, к сожалению, не можем, но все письма внимательно прочитываются и делаются соответствующие выводы. Поэтому пишите нам чаще, присылайте разные письма, а мы постараемся сделать так, чтобы хвалебных писем приходило побольше ;-).

Здравствуй, редакция журнала «Игромания». Я геймер, и мне очень нравится Ваш журнал. У меня PC. Я хотел бы задать Вам несколько вопросов.

1. Как избавиться от запускания Scandisk'a во время загрузки Windows'a OSR, можно ли его отключить?

2. Не могли бы Вы перечислить все Internet'овские серверы, где можно (бесплатно) играть по Сети, и в какие игры?

3. Правда ли, что 3Dfx с Voodoo 2 на P-MMX играет так же, как и с Voodoo 1, а на P-II играет во много раз лучше Voodoo 2? Стоит ли, имея P-MMX, покупать акселератор с Voodoo 2, или лучше, пока нет P-II, купить Voodoo 1?

*Макс Шагеев, г. Казань, *****@tatincom.ru*

1. Отключить можно, например, поставив бесплатную программу TweakUI от Microsoft. Среди массы полезных настроек есть и запрет работы Scandisk'a при загрузке. Но Scandisk запускается либо при некорректном выключении машины (если Вы не дождались надписи «Теперь питание компьютера можно отключить»), либо при более серьезном неблагополучии в системе – программном или аппаратном. Проверьте поверхность диска тем же Scandisk'ом – это может быть симптомом начинающегося разрушения, а также обновите драйвера контроллера дисков.

2. Здесь будет такой ответ, уж извините: уважаемый Макс, у Вас же есть выход в Интернет, так зачем писать письмо, спрашивать, ждать ответа, когда Вы можете сами найти ответ на свой вопрос в течение нескольких минут? Заходите на Altavista (http://www.altavista.digital.com), набирайте game free server multiplayer; если нужна конкретная игра, то добавьте и ее название. Через несколько секунд Вы получите тысячи ссылок. Да, значительная их часть будет не совсем о том, что надо, но и информативных страниц будет более чем достаточно.

Количество серверов для игры в Сети постоянно увеличивается, каждую неделю появляются новые. Число игр, которые они поддерживают, исчисляется десятками, если не сотнями, привести их все просто невозможно.

Но если Altavista у Вас не прокачивается ;-), то вот несколько самых известных серверов: www.zone.com, www.mplayer.com, www.ogt.net, www.ten.net.

3. Ускоритель на Voodoo 2 быстрее Voodoo 1 на любых машинах минимум в 1,5 раза. Производительность 3D-ускорителя Voodoo 2 на машине с процессором Pentium II по сравнению с Pentium выше примерно вдвое.

Если Вы приобретаете 3D-ускоритель впервые, то стоит сразу взять плату на Voodoo 2 – она быстрее и проживет у Вас дольше. Если у Вас Pentium, и уже есть ускоритель на Voodoo 1, то можно не спешить с заменой его на Voodoo 2 до модернизации машины. Установив Pentium II или сравнимый по производительности процессор другой фирмы, покупайте плату с Voodoo 2 и наслаждайтесь всеми ее возможностями.

Купил номер журнала за май этого года и был немного разочарован. Если можно, в следующем номере напечатайте прохождения двух квестов: Black Dahlia и Oversee Adventure. Не забывайте видеоквесты, их в последнее время так мало выходит, а там, как-никак, игра актеров присутствует, да и сюжет бывает не очень уж плохой.

С уважением,

*Дмитрий, *****@rbrd.ru*

Видеоквесты мы не забываем, тем более, что у нас в редакции есть настоящие фанаты этого жанра. В этом номере Вас ждет Riana Rouge, в следующем обязательно будет Tex Murphy: Overseer, а там, глядишь, и до Black Dahlia дело дойдет.

Здравствуйте, всеми уважаемая редакция «Игромании»!!!

Читаю Ваш журнал очень давно, и возникло у меня желание поделиться своим мнением о нашем журнале.

Я считаю совершенно бесполезными рубрики «Смеемся», «Сочиняем», «Размышляем». Ведь все-таки журнал посвящен компьютерным и видеоиграм.

Мне и моим друзьям понравилась новая рубрика «Часто задаваемые вопросы по видеокартам». Хорошо получились и самые первые Ваши рубрики «Ждем игру», «Играем», «Ломаем» и «Вооружаемся», думаю, тоже никого не разочаровали.

В целом журнал интересный, и читаю я его с удо- [redacted]

Морозов Павел, Московская обл.,
п. Воскресенское

Да, наш журнал посвящен играм, но не надо замыкаться в границах экрана, даже если он 1024x768 и выше. Реальный окружающий нас мир и виртуальный мир игр все чаще пересекаются и оказывают друг на друга постоянно возрастающее влияние. Так что немного поразмышлять уже давно пора.

Ну, а смех – он, говорят, продлевает жизнь. И вообще без улыбки жить скучно.

Привет, «Игромания»!

Пишет Вам Виталий (или просто Ветал) из Сургута. Люблю играть в квесты, стратегии на PC. Пишите, все кому не лень.

Хочу узнать, что надо делать после того, как в Larry 7 выиграешь все конкурсы («Боулинг», «Лучший поваренок», «Кости» и др.) и возьмешь все предметы. Напишите, пожалуйста, в рубрике «Читаем письма».

Мой адрес: г. Сургут Тюменской обл., пр-д Взлетный, д. 2, кв. 32

Шаров Виталий

Далее Вам надо заняться тем, ради чего все это действо (конкурсы) и нужно было – вплотную заняться особой капитана Tygh. Загляните к ней в каюту. Впрочем, до этого Вам стоит раздобыть акции одной нефтяной компании, для чего посетите еще один конкурс – по дегустации блюд. Попасть же на этот конкурс можно через лаз в комнате индуса.

Пожалуйста, опишите старую, но хорошую игру от Lucas Arts – Day of the Tentacle. Графика там не очень, но интересность и сюжет вполне катит на хит тех времен.

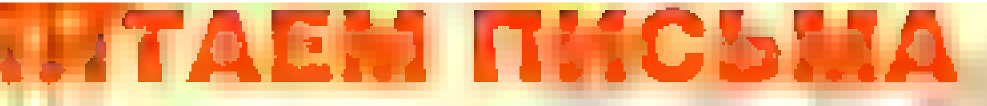
У меня к Вам вопросы:

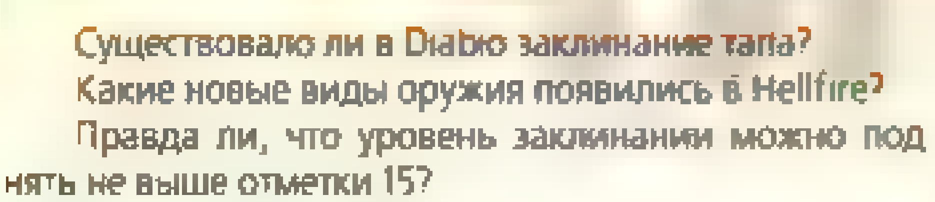
Подведение итогов конкурса по игре «Международный чемпионат Ралли», опубликованного в апрельском номере «Игромании»

В этом конкурсе выявлен один-единственный победитель – это **Успенский Григорий** из Москвы, который и получит приз – игру от компании «Дока».

Приводим правильные ответы на конкурс:

1. Один редактор трасс
2. Саудовский Араб
3. Можно, просто можно
4. Скоро будет легкий поворот
5. Осторожно!
6. Призраком
7. Девять легковых автомобилей
8. Дождь
9. Сидя на бампере и сзади-сверху
10. Можно





Существовало ли в Diablo заклинание тапа?

Какие новые виды оружия появились в Hellfire?

Правда ли, что уровень заклинании можно поднять не выше отметки 15?

Заранее большое спасибо

Глушков Александр, г. Пермь

Если игра по-настоящему интересная, то это хит на все времена. Day of the Tentacle, действительно, очень интересная игра, в следующем номере прохождение не обещаем, но на заметку мы ее берем.

Обращение ко всем читателям: присылайте названия старых игр, в которые Вы продолжаете играть, а мы, по мере возможности, будем рассказывать о них в разделе «Вспоминаем», как это произошло с серией Space Quest: просили – получите!

Про заклинание «тапа» мы не слышали.

Новых видов оружия в Hellfire не появилось. Были лишь добавлены новые артефакты (уникальные предметы), среди которых было и оружие. Подробнее об этом читайте «Игроманию» №3 (6).

Практической пользы от «накручивания» заклинаний выше 7 уровня почти нет, поэтому создатели Diablo и ограничили уровни для заклинаний на отметке 15.

Где еще, кроме Интернета, можно достать новых юнитов для Total Annihilation?

Не могли бы Вы написать описание этой игры?

Есть ли коды для Dungeon Keeper'а, и если есть, то опубликуйте их, пожалуйста.

Родзевич Виктор, г. Ярославль

Совсем недавно вышло продолжение TA, которое называется The Core Contingency. Там Вас ждут аж 75 новых видов войск и техники. Подробное описание по Total Annihilation, которое включит и дополнение к ней, сейчас готовится и появится в ближайших номерах.

А вот коды для Dungeon Keeper'а мы пока не знаем, возможно, только пока. А возможно, их нет вообще.

Я давно хотел написать Вам

1. Можете прислать мне коды для игры Dark Colony? Пожалуста, я уже полгода ищу для него коды.

2. Как вы думаете, стоит ли мне покупать 3D-ускоритель MIRO HISCORE 3D за 200 долларов (4 Mb texture, 2 Mb frame buffer), если у меня Pentium 166 MMX, 16 Mb RAM?

*Евгений Елетский, *****@glasnet.ru*

Мы уже говорили в прошлом номере, что редакция не может заниматься рассылкой кодов по одной простой причине – у нас просто рук не хватит на это. Мы заняты другим – делаем журнал. Кроме того, возможно, что эти коды интересны не только Вам, поэтому мы печатем их в разделе «Ломаем». Я повторюсь, но тем не менее: мы не может писать каждому лично, а стараемся ответить на все Ваши вопросы на страницах журнала.

А что до 3D-ускорителя, то рекомендуем Вам немного подождать и купить сразу Voodoo 2, когда он малость подешевеет. Судя по всему, за этой железякой – будущее. Ведущие мировые игропроизводители заявили о своей поддержке этого акселератора, а потому совсем скоро многие игры на MIRO HISCORE 3D уже не пойдут или пойдут, но с худшим качеством графики. И от Вашего компьютера это почти не зависит.

Здравствуйте, редакция «Игромании» и все, кто меня читает!

Когда я впервые прочитал Ваш журнал (за май 1998 г.), у меня возникло несколько претензий и предложений.

1. В Вашем журнале в основном солюшены (это хорошо) к играм, но неплохо было бы сделать рубрику краткого обзора игр (но не такого, как в рубрике «Ждем игру»).

2. Зачем в Вашем журнале напечатаны коды и хит-парад для SPS и других приставок, если нет описаний (их лучше выкинуть).

3. В этом номере смешано уж много стратегий и РПГ (не плохо было бы создать отдельную рубрику к каждому жанру).

4. Неплохо бы создать рубрику ученья общения с компьютером для начинающих игроманов.

В целом Ваш журнал (за исключением перечисленных недочетов) очень даже ничего! Надеюсь, что Ваш журнал будет процветать. Спасибо за Ваш журнал и за внимание.

P.S.

Меня интересует один вопрос: сколько стоит лицензионная игра Riven (на 5 CD)?

Сафин Динар, г. Климовск Московской области.

OK, пойдем по пунктам:

1. Наш журнал старается давать своим читателям объективную информацию и не пытается навязывать свое мнение в виде обзоров. Да и места на них жаль, иначе придется «резать» прохождения.

2. Вариант ответа: для общего развития! Чтобы знать, что есть и другие игры. Тем более, что сейчас лучшие с SPS медленно, но верно переползают на PC.

3. Мы пишем о том, во что Вы (игроманы) играете. А зачем делить еще на разделы? Вводить отдельные рубрики по жанрам мы не считаем нужным, так как совершенно неизвестно, будут ли в новом месяце достойные игры по этой рубрике. Ведь мы рассказываем только о хороших играх, а не о дешевых поделках.

4. А вот насчет рубрики для начинающих пользователей – это не в бровь, а в глаз. Об этом мы уже давно думаем, но пока не нашли человека, который мог бы вести этот раздел. Но будет, обязательно будет!

5. Riven стоит около 300 рублей. Вообще стоимость лицензионных игр не зависит от количества дисков и колеблется от 150 до 400 рублей.

Привет, Игромания!

Я очень люблю компьютерные игры и вообще информатику. Стараюсь покупать Ваш журнал каждый месяц. В классе всех заразила игроманством. Я предлагаю добавить в журнал описания игр вроде экономических. И есть ли на PC какие-нибудь мультимедийные PUSSLE или просто головоломки? Напишите о каких-нибудь. И еще вопрос. Дело в том, что в нашем городе выбор игр невелик. Можно ли их выписывать? Если да, то как?

Юля, г. Надым, Ямало-Ненецкий автономный округ

Спасибо, Юлия! Игроманство в массы! Игроманы всей страны, объединяйтесь! Экономические игры будут (лично я их тоже очень уважаю)! Как только порадуют нас разработчики игр чем-нибудь достойным, мы сразу и опишем. В этом номере есть WET. Не смотрите на фривольный характер картинок – это настоящий экономический симулятор. Недавно вышел Industry Giant, а к концу года появится Railroad Tycoon II – вот уж наиграемся!

Паззлы на PC есть, и много. К ним можно отнести «Седьмого гостя» и его продолжение «Одиннадцатый час», а есть и «Невозможные ма-

ПИСЬМА

шины» – Tim's Machine. Короче говоря, заказ на подробную статью по головоломкам принят ;-).

С рассылкой игр сложнее, мы адресуем этот вопрос продавцам игр – слово за ними.

Приветствую вас, господа... (нужное вписать). Вот после очередной битвы решил Вам написать.

Чуть о себе. Человек я уже немолодой (уж 19-й год идет), игроман со стажем (2 года). Палить без смысла из всех стволов не люблю, посему предпочитаю стратегии (и TBS и RTS), чуть Wargame и RPG. Перечислять все, которые прошел (а тем более – в которые играл), не буду. (Не хватит места, да и времени нет.)

Журнал Ваш, парни (девчонки, если есть), атасный, но соблаговолите выслушать пару пожеланий.

На StarCraft Вы отреагировали оперативно, признаю, но вот с Аллодами облажались. Месяц игра победно шествует как по магазинам, так и по пиратским лоткам, а Вы её не замечаете. Плохо! Продукцию наших фирм пропускать нельзя, тем более такую. Но, думаю, Вы уже и без меня все поняли, так что далее...

Некий Денис Чекалов размышляет в №5 (за май) об одушевлении игровых персонажей, о компьютерном друге.

Признаю – умный NPC в RPG и гений-юнит (в пределах разумного) – это великолепно. Но я совсем не хочу убеждать героя, которым играю, что надо идти в подземелье или гоняться в стратегии за поумневшим юнитом, который вдруг решил сменить профессию. Компьютерный друг – дело опасное. Крайность: пустые улицы, мертвые города и загибающиеся одиночки перед компьютерами. Да, у людей бывают ссоры, конфликты, но надо учиться общаться и не заменять живых Human компьютерным идеальным другом.

Drag, г. Реутов Московской области

Со StarCraft'ом было проще – в него сразу три человека играли (каждый за свою расу) и делали описание. С Аллодами все по-другому. А спешить и давать «сырой» материал мы не можем. Каждая настоящая игра будет ПОДРОБНО описана в нашем журнале, и если в текущем номере ее нет, значит, мы еще работаем над ней, и она появится в следующем.

А что касается Дениса Чекалова, то он высказал свое мнение, затронул проблему, а с тем, что такая проблема существует, никто не поспорит. Учиться общаться надо, но многие-то не хотят. Эскапизм, бегство от реальности, в той или иной форме всегда присутствовало в человеческой истории, но сегодня эта проблема может принять угрожающие размеры. Виртуальный мир становится более интересным, чем мир реальный, и приведенная Вами крайность тоже возможна. Заставить читателей задуматься над этим – вот основная цель статьи Чекалова. Если Вы с ним не согласны, то спорьте, наш журнал всегда открыт для дискуссии.

Здравствуй, «Игромания» (именуемая в дальнейшем журналом)! (Банально.)

Здравствуй тот, кто читает это письмо! (Уже лучше!)

Привет мне от Вас. Привет Вам от меня. Выписываю я Ваш журнал с первого номера. За эти 7 (семь) месяцев у меня созрело несколько (много) предложений (конкретных) Вашему журналу, а также 1 (один) вопрос. Сначала предложения:

Во-первых, Ваш журнал надо увеличить до 190 страниц. Может быть, будет больше рекламы, но зато на освободившееся место можно будет поместить, например, preview.

Во-вторых, как я уже говорил, в журнале необходим нормальный раздел preview, где будут рассматриваться не два десятка игр, как сейчас, а 5–6 игр, но очень подробно. В него можно включить интервью с разработчиками, размышления о судьбе жанра. Мне бы хотелось там увидеть Carmageddon 2, Dungeon Keeper 2, Diablo 2, Ultima 9, Fallout 2, Parkan 2.

В-третьих, большую часть журнала должны занимать новые игры, а то в седьмом номере вы откопали из-под земли the Neverhood (игра, конечно, cool, но ей уже полтора года, описали бы Myth). Если нет ничего нового, добавьте preview (распишите прелести StarCraft или Unreal, например).

В-четвертых, журналу нужен анонс в виде review. Описывайте какую-нибудь новую игрушку, а в конце описания пишите «ждите солюшен в следующем номере». А то приходит журнал, а там про половину игр слышишь в первый раз, а другую половину уже давно прошел. А с review у читателей будет стимул купить эту игру и пройти ее самому, чтобы потом заглядывать в солюшен только, если где-нибудь застрял, и кроме этого, у читателей будет причина купить Ваш следующий номер.

В-пятых, в рубрике «Вооружаемся» незачем описывать винты да процессоры. Пишите про то, что ближе к игроманскому телу: «палки счастья», мониторы, 3D-ускорители (please, напишите про VOODOO2 (хвалебное, естественно)).

В-шестых, может быть, раз в 3–4 месяца вам стоит делать весь журнал посвященным какому-нибудь одному жанру (например, RPG), в котором будут статьи по истории жанра, описания самых хитовых игр, описания новейших представителей жанра, preview (я еще не надоел этим?) будущих игр.

В-седьмых, в журнале **нужен** постер. Ведь так cool играть в StarCraft и показывать всем на его постер, гордо висящий на стенке.

В-восьмых, не **повторяйтесь** с кодами. Ведь в 6 номерах из 7 были коды к Total Annihilation!!! Одинаковые! Если Вам лень посвятить 1 день добыванию кодов, то вообще уберите эту рубрику!

В-девятых, посвятите одну рубрику online играм, т. к. за ними будущее, и глупо от этого будущего отказываться (не обращайте внимания на возражения некоторых несознательных читателей).

В-десятых, по поводу конкурса. Вы пишете «нужно ответить на 10 вопросов», а на самом деле отвечаешь на 1–2! В остальных выбираешь несмешной – и **все!!!**

В-одиннадцатых, полностью согласен с ситуацией с SPS в журнале. Продолжайте в том же духе!

В-двенадцатых, не думали ли Вы вместе с журналом выпускать компакт-диск, на котором были бы только патчи к играм и, может быть, драйвера и прошивки BIOS к популярным device'ам (Matrox Mystique, please!!), а также demo игр?

В-тринадцатых, может быть, в журнале стоит сделать словарь компьютерного сленга (for dummies), как довесок к рубрике «Смеемся»?

...

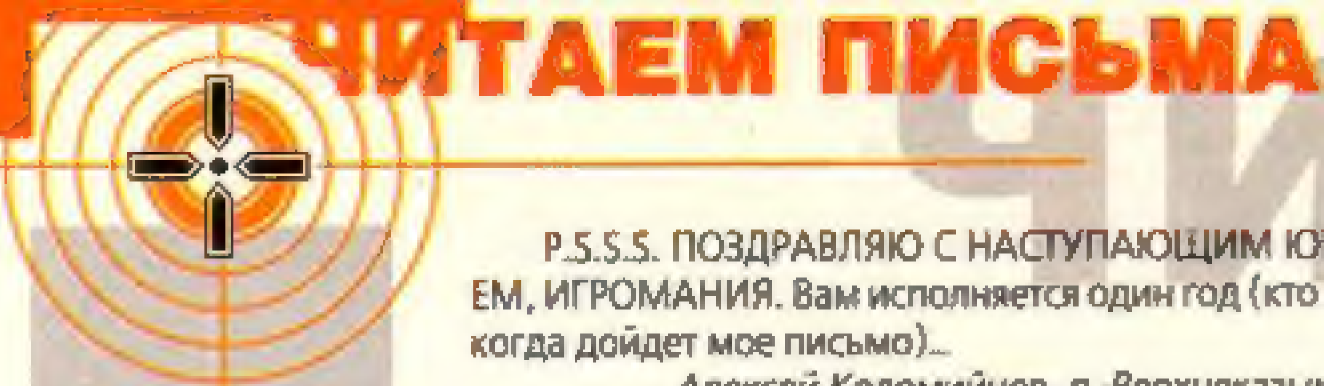
Внимание!!!! Ниже приведен главный вопрос, из-за которого я написал ЭТО:

КАК читается PETER MOULENEUX (может, тут ошибка). Я имел в виду фамилию создателя Dungeon Keeper.

P.S. Недавно я купил игрушку Myth. Игрушка cool, только есть одна проблема: она запускается у всех моих friends, а их немало, и только на моем device'е глючит. А именно: при запуске нормально проходит intro, но после нее Myth благополучно выходит в винды без сообщений об ошибках (что удивительно). Моя конфигурация: P-233, Matrox Mystique, Diamond Monster 3D, m/b Elitegroup P5TX-B, s/b AOpen AW-32 3D. HELP ME!!

P.S.S. Напечатайте коды к StarCraft. И еще: в редакторе карт я не понял установок AI.

Привет мне от Вас. Привет Вам от меня. Выписываю я Ваш журнал с первого номера. За эти 7 (семь) месяцев у меня созрело несколько (много) предложений (конкретных) Вашему журналу, а также 1 (один) вопрос



P.S.S.S. ПОЗДРАВЛЯЮ С НАСТУПАЮЩИМ ЮБИЛЕЕМ, ИГРОМАНИЯ. Вам исполняется один год (кто знает, когда дойдет мое письмо)...

Алексей Коломийцев, п. Верхнеказымский, Тюменской области

И снова пойдем по пунктам:

1. Москва не сразу строилась (банально).

Тише едешь, дальше будешь (опять не то).

А если по-простому, то объем вырастет. Журнал постоянно развивается, изменяется его внешний вид (заметили?), ищутся хорошие авторы (190 страниц надо будет заполнять полезной информацией, а не абы чем), идет нормальная работа. И увеличение объема – один из важнейших на сегодня приоритетов, но не главный, о главном – ниже.

2. По поводу prevew – есть достаточное количество людей, которые не захотят ради названных Вами Carmageddon 2, Dungeon Keeper 2, Diablo 2, Ultima 9, Fallout 2 и Parkan 2 лишаться информации по другим играм. Что прикажете им отвечать? Что мы выполняем заказ одного-единственного читателя, пусть даже и любимого читателя ;-)? Вот если подобных просьб станет больше, тогда мы с удовольствием изменим содержание раздела «Ждем игру».

3. Мы пишем про хорошие игры вообще, а не только про новые. Да, Neverhood достаточно стар, но ведь ничего подобного до сих пор не вышло, да и игрушка классная. Многие в нее играют и сегодня. Как же мы могли пройти мимо?

4. Про обзоры (точнее, наше к ним отношение) я уже говорил, отвечая на другое письмо (см. выше).

5. Ага, напишем хвалебное про «палки» и про VOODOO, а вы купите материнскую плату без кэша, или процессор со слабым математическим сопроцессором, или хард со скоростью вращения 2 оборота в минуту. Просто потому, что так было дешевле, и продавец посоветовал. Потом пойдет критика, что игрушки тормозят, Windows must die, а хваленый VOODOO ничего не дает... Компьютер – это комплексная система, в которой все должно быть прекрасно... в смысле – сбалансировано. И одним VOODOO сыт не будешь.

6. Вряд ли это получится, но подумать стоит.

7. Будем стараться, пункт о постере тоже стоит в наших планах.

8. Коды ищутся не один день, а что касается их повторения, то пока не все могут купить каждый номер «Игромании», поэтому для самых хитовых игр коды повторяются. Кроме того, во многих письмах читатели частенько просят нас напечатать коды к старым игрушкам...

9. Игры через Интернет – это особая проблема. С этого номера мы вводим раздел «Интернет» и как раз хотим Вас спросить, уважаемые игроманы, а нужны ли Вам описания таких игр? Пишите, мы ждем ответа.

10. Еще раз ага! Выбираешь несмешной – и все?! А организаторы конкурса такие простаки, просто мечтают раздать коробки с играми всем желающим... Только вот по последнему конкурсу всего лишь один победитель. ОДИН! Вот уж обхохочешься... А вы говорите – несмешной...

11. Ну что тут сказать? Ничего не скажу.

12. А вот это и есть главный приоритет для нас на сегодня. Уже следующий номер журнала выйдет с компакт-диском. Правда, пока только часть тиража (около половины).

13. А лично вам это интересно ;-)?

Что же касается имени автора Dungeon Keeper, то фамилия у него французская. А все сотрудники редакции «Игромании» владеют, кроме русского, только английским. В России автора игры принято называть Питер Молино, мы пока не встречались с ним лично и проверить эту версию возможности не было. К слову сказать, как правильно произносить его фамилию, не знаем не только мы, но и сотрудники журнала PC Gamer, издающегося за пределами нашего Отечества.

По поводу Myth – если речь идет об «русской» версии, то это не к нам, а к пиратам. А нормальная, фирменная версия у нас шла без всяких проблем.

Коды к StarCraft смотрите в разделе «Ломаем», правда, они уже были в предыдущем нашем номере, а ведь именно Вы, уважаемый читатель, как раз и попрекали нас повторами кодов. Но мы их все равно печатаем.

А за поздравления спасибо! Рановато, но все равно спасибо.

Главный редактор

ПОЗДРАВЛЯЮ С НАСТУПАЮЩИМ ЮБИЛЕЕМ, ИГРОМАНИЯ. Вам исполняется один год (кто знает, когда дойдет мое письмо...

СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ

Регистрация - $9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО

с 02:00
до 09:00
$0.79

с 09:00
до 02:00
$1.49

Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно

ILM

The Internet Service Provider .net

Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.

(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж

Design by studio RED
www.redstudio.ru